Game Republic

THE MULTIFORMAT games magazine



TUTTE LE NOVITÀ DA LOS ANGELES

PS4 E XBOX ONE
Provate per voi le nuove attesissime console

GLI EROI NINTENDO
Da Mario a Smash Bros. ecco l'esercito della Grande N

THE DIVISION
Ubisoft colpisce ancora: il miglior titolo dell'E3 è il nuovo Tom Clancy

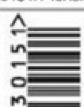
TITANFALL
Il creatore di Call of Duty sale sul mech di Xbox

OCULUS RIFT
Il futuro dei videogiochi è la realtà virtuale?

THIEF™

GARRETT RIEMERGE DALLE OMBRE E PORTA LO STEALTH NELLA NEXT GEN

E INOLTRE...
Metal Gear Solid V, Ryse: Son of Rome
Gran Turismo 6, Final Fantasy XV
Forza Motorsport 5, Destiny



€ 5,00
Luglio/Agosto 2013 :: Mensile
9 771129 045005 30151
Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) Art. 1, Comma 1, LO/MI



XBOX 360

MAGAZINE UFFICIALE





L'unica rivista **ufficiale** interamente dedicata alla console **Microsoft**

NEXTGENGEDDON

Ogni guerra ha le sue vittime. Sempre. Voli a Los Angeles per il rito annuale dell'E3 e sei in trincea: 65 miliardi di dollari annui di fatturato fanno della game industry un campo di battaglia dannatamente bollente. Microsoft cala i suoi assi e spacca, si redime in un attimo per lo spettacolo poco esaltante di Redmond, però mostra il fianco su prezzo, necessità di connessione perpetua e blocco dell'usato. Sony gongola, ne approfitta subito: applausi scroscianti. Brava, Sony. Il fumo e l'arrosto. Come piace a un veterano di tanti, troppi E3. È come mi sento. Uno che comincia a dire: un tempo era tutto migliore, un tempo era tutto più esaltante. E forse lo era pure... al diavolo, è comunque deprimente. A pochi giorni dal delirio californiano, comunque, Microsoft già rettificava, correggeva il tiro. Alcuni contenti, altri critici: la solita zuppa.
In tutto questo, Nintendo c'era e allo stesso tempo non c'era. Un tristissimo Nintendo Direct a sostituire la solita conferenza stampa show di L.A. con Reggie, Shiggy e Satoru Iwata. Novità? Poche e di poco conto. Delusioni? Molte. Dove sono i giochi? Il deserto è muto e riarso dal sole, un cespuglio rotola. Super Mario per Wii U non è l'erede di Super Mario Galaxy, ma di Super Mario 3D Land. Se ne rallegrano solo quei tristi figuri che hanno deciso di far finta che essere "nintendari" significhi essere degli ottusi retrogradi, sorta di fondamentalisti riottosi pronti solo alla difesa incondizionata della legge divina. Triforza. In nome di Mario, di Zelda e di Shigeru Miyamoto. E amen, amen per tutti noi che amavamo Nintendo perché sinonimo di Videogioco. C'erano, all'E3, i nostri amici giapponesi. Col solito stand gigante, sempre discretamente bello, comunque spettacolare. Ma non era come le altre volte. Perché... Perché il Wii U è un fiasco. Va detto. Non vende, non piace, non convince. Non è solo "troppo poco e troppo tardi" (qualcosa appena al livello di 360 e PS3 all'alba di One e PS4), è proprio troppo sbagliato. Un controller senza senso che sembra sconfessato dai suoi stessi creatori, pronti a ricorrere al vecchio Wiimote o a un pad classico. Un hardware al tempo stesso inidoneo al gaming estremo e alla convergenza dell'intrattenimento. Ma, soprattutto, un parco titoli avvilente, ai limiti dell'inesistente. Killer application? Piuttosto killed applications, tanto che tutt'oggi Zombi U è forse il pezzo più interessante. E parliamo di un titolo di lancio.
Ogni guerra ha le sue vittime, più o meno innocenti. Nintendo mi sembra la vittima di questa guerra. Perdendo sia la guerra che l'innocenza. James Ellroy direbbe che non si può perdere ciò che non si è mai avuto. Sarà. Io sogno un Fungo diverso. Ma forse è solo una fottuta allucinazione.

Marco Accordi Rickards

Sommario



Game Republic
151 | Luglio/Agosto 2013

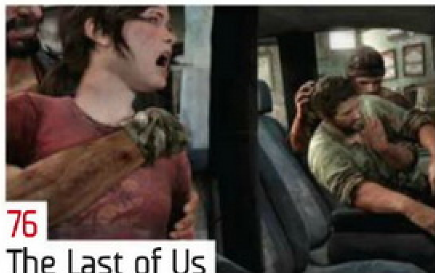
ANTEPRIME



RECENSIONI

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**

PRIMALINEA



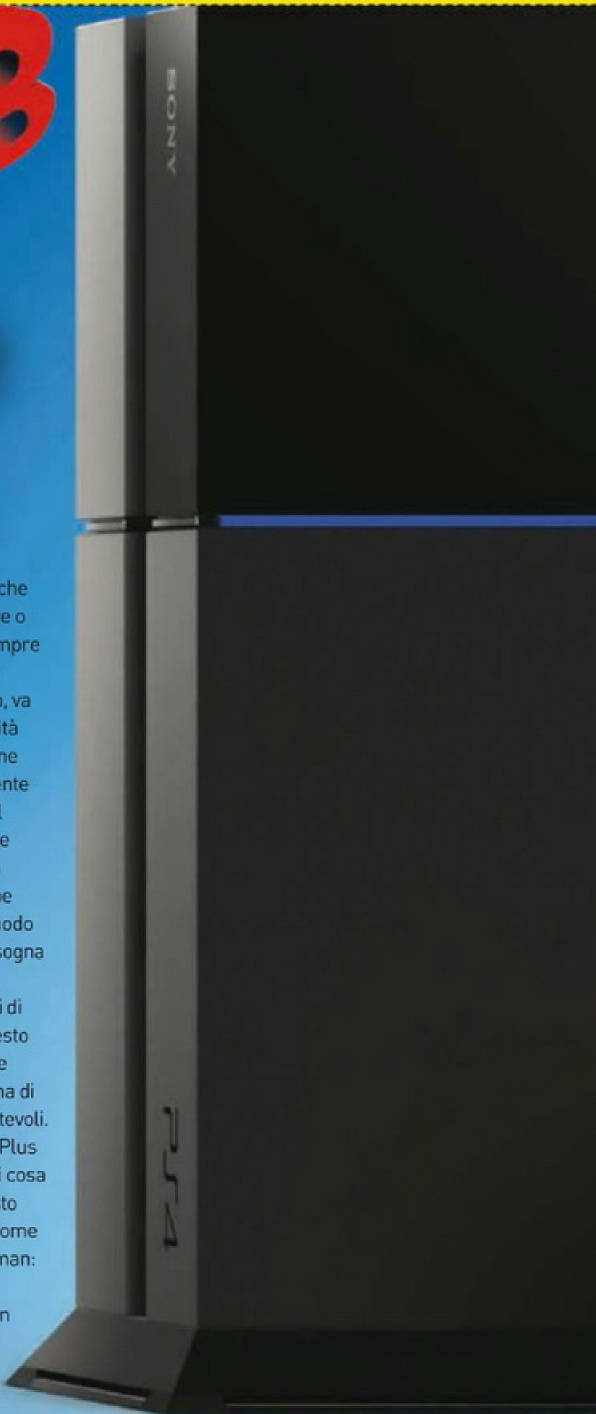
SPECIALI

RUBRICHE



(ECONOMIC CONSOLE WAR)

PlayStation 4: il futuro a prova di crisi



→ Seppure lontana dall'uscita, la console del colosso nipponico sembra aver già conquistato pubblico e critica. Non solo per il prezzo contenuto…

Contenuti

Le storie top di questo mese...

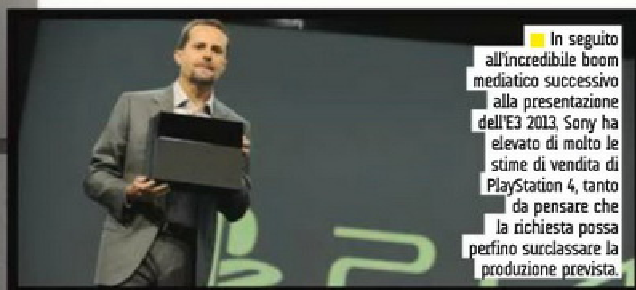
L'E3 2013 si è concluso da appena qualche settimana, eppure l'eco dello scontro tra Sony e Microsoft sembra destinato a riecheggiare a lungo nei mesi che ci separano dall'uscita delle due console. Impossibile negare che la battaglia mediatica che si è aperta dopo la expo californiana sia stata stravinta dal colosso dell'intrattenimento giapponese, che al momento della rivelazione sulle scelte tecniche e di mercato focalizzate su PlayStation 4, si è giovato di una vera e propria valanga di urla e applausi. Consensi rivelatisi lungi dall'essere circostanziali rispetto alla conferenza Sony, ed esponenzialmente amplificati nelle settimane successive all'evento. Notizie, opinioni, dibattiti e congetture sui punti di forza di PlayStation 4 tendono ormai a rincorrersi senza sosta nel web e sulle testate internazionali, con l'unico risultato di procurare a Sony una campagna mediatica indiretta a cui non si è mai assistito prima. Mentre infatti è impossibile anche solo pensare che il prezzo di 399 euro possa essere ritoccato, sono molti i dubbi scaturiti dalle parole di Tretton & co. relativamente all'effettiva possibilità della totale assenza di DRM sui giochi (ossia la privazione dei limiti sull'impiego dell'usato da parte delle terze parti sviluppatrici); di entità minore invece quelli sia sull'assenza del region lock (esattamente come per PS3 d'altronde) che sulla libertà di tenere o meno la console sempre connessa. Riguardo quest'ultimo aspetto, va detto che la possibilità di poter giocare online solo ed esclusivamente tramite l'adesione al PlayStation Plus (che ricordiamo essere a pagamento) potrebbe sembrare uno scomodo vincolo, anche se bisogna precisare come a differenza di altri tipi di abbonamento in questo caso vengano offerte all'utente una gamma di vantaggi davvero notevoli. Chi ha già provato il Plus saprà certamente di cosa stiamo parlando, visto che scaricare titoli come Mass Effect 3 o Batman: Arkham City senza sborsare neanche un euro in più rispetto a quei 49,99 euro annui, ha contribuito notevolmente alla diffusione del Plus nelle case di milioni di videogiocatori. La conferma, poi, che il nuovo abbonamento collegato a PS4 avrà valenza anche sulle versioni precedenti della console (con tanto di Instant Game Collection conseguente sia su PS3 che su PS2) ha dato un'ulteriore spinta all'hype della prossima ammiraglia di Sony, gettando le basi per una campagna sottoscrizioni che si preannuncia già da ora a dir poco infuocata. Buone notizie però anche per coloro non siano interessati a questa forma di abbonamento; Sony infatti ha deciso di venir ancora una volta incontro alle

Una lineup per tutti i gusti!

Nonostante il numero delle esclusive sia decisamente inferiore rispetto a Xbox One, PlayStation 4 potrà comunque contare su un parco titoli di tutto rispetto, soprattutto grazie a giochi sviluppati in multipiattaforma dalle terze parti internazionali. Qui sotto la lista dei titoli confermati a cavallo tra il 2013 e il 2014.
Non c'è che l'imbarazzo della scelta...

- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Battlefield 4
- Blacklight Retribution
- Call of Duty: Ghosts
- Daylight
- DC Universe Online
- Destiny
- Diablo 3
- DriveClub (Esclusiva)
- FIFA 14
- Final Fantasy XV
- Just Dance 2014
- Killzone: Shadow Fall (Esclusiva)
- Kingdom Hearts III
- Knack (Esclusiva)
- inFamous: Second Son (Esclusiva)
- LEGO Marvel Super Heroes
- Mad Max
- Madden NFL 25
- NBA 2K14
- NBA Live 14
- Need for Speed: Rivals
- Oddworld: New 'n' Tasty
- PlanetSide 2
- Skylanders: Swap Force
- The Crew
- The Elder Scrolls Online
- The Evil Within
- The Order 1886 (Esclusiva)
- The Witness
- Titanfall
- Transistor
- Warframe
- Watch Dogs
- Wolfenstein: The New Order
- War Thunder





In seguito all'incredibile boom mediatico successivo alla presentazione dell'E3 2013, Sony ha elevato di molto le stime di vendita di PlayStation 4, tanto da pensare che la richiesta possa perfino surclassare la produzione prevista.



esigenze dei giocatori, offrendo con la semplice connessione a internet sia l'auto-aggiornamento della console, sia tutti i servizi di intrattenimento cinematografico e social. Quest'ultimo in particolare, come già emerso durante il PlayStation Meeting di febbraio, avrà un ruolo predominante nei piani aziendali di Sony e della sua nuova macchina: oltre al profilo personale PlayStation Network al quale siamo ormai abituati (e che convoglierà verso una serie di feature di servizio ancor più comode e intuitive rispetto al passato), ci sarà un'integrazione quasi totale con Facebook o con le relative liste amici. Non è un caso se il nuovo DualShock 4 sarà provvisto dell'apposito tasto "share", così da poter condividere in un secondo trofei, filmati, risultati e punteggi. Sempre riguardo il pad, è il momento di dire addio anche ai classici tasti "Start" e "Select", così da far spazio a un altoparlante, una touchpad integrato, il tasto "Options" e la light bar superiore. In tema di periferiche anche il nuovo PS4 Eye avrà la sua importanza visto che, arricchito di due telecamere in alta risoluzione da 1280x800, oltre che come dispositivo ludico (un Eye Toy molto più sofisticato, per intenderci) avrà una duplice valenza relativa anche alla condivisione di foto o video personali. La periferica sarà connessa al DualShock 4 tramite la light bar colorata presente sul pad, mentre si collegherà alla PlayStation 4 in maniera diretta. Arrivando quindi all'hardware vero e proprio, sviscerate ormai da tempo le varie componenti interne, impossibile non dare un giudizio sull'estetica della macchina. Molto meno futuristica e rotondeggiante di quanto si potesse pensare (e di quanto il passaggio netto già tra PS2 e PS3 avrebbe potuto lasciar intendere), la PlayStation 4 si fa vanto di un design lineare e in parte retrò: simile a un parallelepipedo di taglio trasverso, l'ammiraglia di Sony appare compatta e sobria come sperato. Completamente nera, alterna superfici lucide ad altre opache, presentando un accattivante led azzurro che taglia a metà le due sezioni principali. "Davvero bella" è il commento dell'intero settore; e noi siamo d'accordo! Pare chiaro, insomma, come anche con la PS4 la filosofia di Sony sia ancora una volta propensa nell'incentrare l'home entertainment su un'unica piattaforma, pur orientandosi in primis verso un pubblico di videogiocatori e non di consumers generici. Dati, marketing e promesse a parte, PlayStation 4 sembra davvero pronta ad accaparrarsi il trono di console regina della nuova generazione, con un occhio di riguardo per i portafogli dei consumatori, sempre più svuotati da una crisi che lascia poco spazio all'intrattenimento.

a cura di Michele Giannone

a cura di Raffaele Giasi



(IL POMO DELLA DISCORDIA)

Xbox One: quando il gioco si fa controverso

→ La next gen di Microsoft si mostra al pubblico ottenendo pochi consensi. Redmond tiene banco, si difende salvo poi un brusco retrofont: ecco come comincia la console war!



Un occhio attento non si farà sfuggire piccole revisioni effettuate da Microsoft, atte più che altro a migliorare l'ergonomia e il feeling generale dato dal pad.

Presentata al pubblico nelle sue forme e caratteristiche già qualche mese addietro, Xbox One ha seguito sostanzialmente il passo dell'attuale elettronica di consumo, concentrando il focus dell'esperienza del giocatore su quelle che sono le più note caratteristiche sociali e multimediali. Molte sono state, invero, le controversi che hanno accompagnato sin oggi la console Microsoft, tra tutte certamente i blocchi legati alla vendita e l'uso dei software usati, tali da causare un malcontento immediato e continuato in tutta l'utenza. Tali scelte, dapprima stoicamente difese, poi vittime di un netto quanto rischioso retrofront, sono state praticamente le protagoniste dei giorni post E3 quando, dato il feedback dell'utenza (e la spregiudicata campagna di Sony ai danni della concorrenza), Microsoft ha dovuto dolorosamente ri-calibrare il tiro rischiando una consistente macchia sulla propria immagine. Tale scelta, comunque, non meraviglia. Il feed dato dal mercato (soprattutto per mezzo degli attuali e "rapidi" sistemi di social networking) ha subito punito le scelte limitative di Microsoft che, puntando il tutto su diversi vincoli restrittivi in quanto a uso della console e dei giochi, ha visto apparire lo spettro di un lancio della console rovinoso. Intenzionata invece a renderla il centro di intrattenimento ideale di ogni salotto, la società ha dovuto per forza di cose tornare sui suoi passi,

Le esclusive Microsoft tra Titani e legionari

Durante la conferenza dell'E3 di Microsoft, avendo già presentato la console, i giochi sono stati i veri protagonisti dello show e sono stati rivelati uno dopo l'altro andando a definire una line up iniziale di tutto rispetto. Ecco cosa abbiamo visto:

- World of Tanks (esclusiva)
- Max: The Curse of the Brotherhood
- Dark Souls 2
- Ryse: Sons of Rome (esclusiva)
- Killer Instinct (esclusiva)
- Sunset Overdrive (esclusiva)
- Forza Motorsport 5 (esclusiva)
- Minecraft Xbox One Edition (esclusiva)
- D4 (esclusiva)
- Quantum Break (esclusiva)
- Project Spark (esclusiva)
- Crimson Dragon (esclusiva)
- Dead Rising 3 (esclusiva)
- The Witcher 3: Wild Hunt
- Battlefield 4
- Below
- Halo (esclusiva)
- Titanfall (esclusiva)



Sostanzialmente si tratta di un parallelepipedo quasi perfetto, in cui si mescolano colorazioni opache e lucide.



inanellando una serie di smentite che hanno fatto la felicità di moltissimi affezionati del marchio Xbox che a questo punto si sono sentiti liberi di scegliere di acquistare la nuova nata di Redmond. Difficile, in effetti, dargli torto. Per quel che riguarda il profilo più tecnico dell'hardware, Xbox One è infatti un gioiello tecnologico, gestito da una potente CPU a otto core, cui Microsoft ha customizzato alcune caratteristiche per renderla più performante. L'architettura, di tipo AMD x86, apre inoltre agli sviluppatori nuove e più semplici prospettive di sviluppo, avvicinando di molto il concept della lavorazione software a quello che è l'attuale standard PC. Xbox One, insomma, permetterà ai team di sviluppo di lavorare con un hardware versatile e veloce, potendo contare tanto su di un'eccellente potenza di calcolo, quanto su di una piattaforma accessibile e "aperta". La GPU sarà invece integrata alla CPU, con numero di operazioni in virgola mobile approssimativo ai 1,23 teraFLOPS. Per ciò che concerne la RAM, One godrà di ben 8 GB di RAM DDR3, grazie al quale la console riuscirà a gestire in modo fluido le più diverse attività contemporaneamente. Questo particolare aspetto tecnico non è da sottovalutare, date soprattutto le caratteristiche multitasking della console che permetterà, ad esempio, di guardare un programma tv mentre si sta giocando grazie a un sistema rapido sistema piscture-in-picture. Rimanendo in tema di specifiche, la console disporrà di un hard disk di ben 500Gb, di un lettore Blu-ray e due porte USB 3.0. La console è inoltre predisposta di ben due prese HDMI (una IN e una OUT), una S/PDIF, una presa ethernet e ovviamente il connettore per Kinect che adesso è parte integrante dell'hardware e senza il quale la console non potrà funzionare. Giochi, musica, film, programmi tv: Xbox One si porrebbe quindi l'obiettivo di gestire e rendere disponibili i contenuti più disparati registrando addirittura le preferenze dell'utente cosicché la proposta dei contenuti possa essere tarata sui gusti del fruitore. Passando alla console vera e propria, essa è fondamentalmente in linea con il design ricercato e "retrò" cui si rifanno i più moderni dispositivi dedicati all'home entertainment e forse, in tal senso, non è un caso che la console ricordi vagamente un decoder o simili. Le linee di One sono infatti squadrate e precise, rigide e nette, e disegnano una console dalle forme generose, stabilendo quindi un taglio netto con le più disimpegnate console moderne e tentando di imporsi (almeno esteticamente) in qualsiasi salotto ideale. Se da un alto, quindi, la console ha subito un cambio di rotta netto da quelle che erano le linee di 360 (molto morbide, soprattutto nella versione attualmente in commercio), è certamente il controller quello che ha subito di meno il cambio generazionale, registrando sì diverse migliorie, ma attestandosi su di un profilo estetico tutto sommato molto simile a quello di 360. Il nuovo pad, elegante e opaco, gode infatti di un nuovo e più efficiente sistema di trasmissioni interne grazie al quale è possibile adesso trasmettere una nuova e più coinvolgente sensazione di vibrazione. Grazie al nuovo sistema di rotori Xbox One è adesso in grado di direzionare la vibrazione da una parte all'altra del pad, restituendo un feeling veramente notevole e credibile che, credeteci, vale la pena di essere provato. Anche la croce direzionale è stata riprogettata, proponendo adesso un aspetto cruciforme piuttosto che discoidale, così da restituire il giusto feedback anche in quei titoli a oggi penalizzati (quali, ad esempio, i picchiaduro). Immancabile, poi, sarà Kinect il cui utilizzo sarà adesso obbligatorio e sarà persino in grado di leggere la forza che l'utente imprimerà nei movimenti, determinare la potenza degli appoggi, valutare lo stato di equilibrio di persone e oggetti e persino l'umore attraverso la percezione delle espressioni facciali. Dulcis in fundo la nuova console è stata progettata attorno a una nuova concezione di sistema operativo che riunisce in un'unica console, ben tre OS diversi, il cui connubio dovrebbe garantire una eccezionale stabilità, ma anche una certa velocità nella gestione delle risorse dedicate. Xbox One avrà infatti ben tre sistemi operativi ossia: proprietario di Xbox One (dedicato alla gestione dell'ambito ludico), il Kernel proprio di Windows (dedicato alla gestione di applicazioni e browser), e infine un terzo sistema che dovrebbe essere esclusivamente adoperato per coordinare i precedenti due. Non mancheranno poi applicazioni e feature aggiuntive capaci di trasformare la console tanto in un decoder quanto in un lettore multimediale, rafforzando l'idea di un centro multimediale assoluto e definitivo.

Kinect One è inoltre in grado di compiere meraviglie nell'ambito della percezione ambientale con la possibilità di computare i movimenti di ben sei persone contemporaneamente, nonché di percepire chiaramente anche i movimenti al buio.

a cura di Marco Accordi Rickards

BEST OF



GAME REPUBLIC

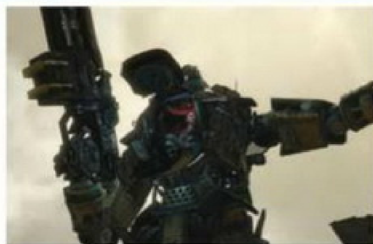
BEST OF PS4 - FINAL FANTASY XV



Publisher: Square Enix
Developer: Square Enix

Rendiamo omaggio e onoriamo il coraggio di Nomura e Square Enix: Versus XIII diventa Final Fantasy XV e noi di GR gli assegniamo il premio di miglior titolo PS4, nonostante la svolta action estrema avrà fatto impallidire i puristi del JRPG. Ma la serie soffriva e la svolta potrebbe essere salvifica. Oltre che spettacolare, spirituale, particolare che già da adesso offre interessanti spunti per il gameplay.

BEST OF XBOX ONE - TITANFALL



Publisher: Electronic Arts
Developer: Respawn Entertainment

Dopo le vicissitudini legali con Activision, Zampella e soci tornano sulla cresta dell'onda con l'esclusiva che potrebbe fare la differenza nella console war tra Xbox One e PS4. Sorta di COD evoluto e sci-fi, zeppo di mech e forte di un multiplayer superlativo, Titanfall strappa lo scettro a Ryse, anche se di un soffio.

BEST OF WII U - PIKMIN 3



Publisher: Nintendo
Developer: Nintendo EAD

Dopo la cadaverica incursione degli zombie Ubisoft, Nintendo tenta di riconquistare i consensi per Wii U con una perla estrapolata dal suo più glorioso passato. Pikmin 3 dà finalmente bella mostra di sé, prendendosi questo premio. Un rammarico: avremmo voluto maggiore competizione, in terra Wii U.



BEST OF XBOX 360 - METAL GEAR SOLID V

Publisher: Konami
Developer: Kojima Production

La guerra non dipende più dalle bandiere, ma dal mercato. Presentato con un trailer magistrale, il titolo del Maestro Kojima irrompe durante la conferenza Microsoft mostrando quanto l'attuale generazione console abbia ancora da offrire e quanto il Videogioco possa toccare le corde dell'anima.



BEST OF PS3 - BEYOND: DUE ANIME

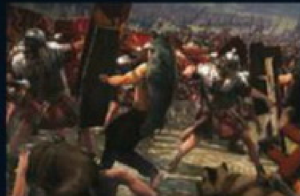
Publisher: Sony
Developer: Quantic Dream

Nonostante l'inaspettata piega action mostrata nel trailer, Beyond conquista ancora una volta il favore della platea e della critica. Il nuovo "profilo bellico" del titolo Quantic Dream, per quanto discutibile, non allontana dalla speranza che Beyond possa far meglio di Heavy Rain.

BEST OF PC – ROME: TOTAL WAR 2

Publisher: Sega
Developer: The Creative Assembly

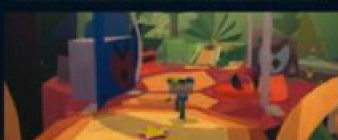
Il campione delle arene RTS è tornato e non ce n'è per nessuno. Rome: Total War 2 si conquista l'encomio grazie a una superiorità tecnica impressionante e a un ineccepibile realismo storico. Non vediamo l'ora di ripercorrere le conquiste di Roma.



BEST PS VITA – TEARAWAY

Publisher: Sony
Developer: Media Molecule

Strano è bello? Tearaway si scopre come il più interessante progetto per PS Vita concepito sin dal lancio della console. Basato interamente sulle interazioni in un mondo di carta, il gioco ha ipnotizzato i presenti anche nel corso di questo E3 2013. E ha inotizzato anche noi di Game Republic.





E3 SURPRISE – MIRROR'S EDGE 2

Publisher: Electronic Arts
Developer: DICE

Stiloso, dinamico, assolutamente desiderato. Mirror's Edge 2 spunta a sorpresa nel corso dell'E3 proprio quando meno ce lo aspettavamo per mezzo di un galvanizzante teaser trailer, le cui premesse sembrerebbero sin da ora un pretesto più che giustificato all'amplificarsi della voglia di giocarlo.

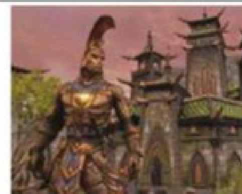


BEST OF NINTENDO 3DS THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Publisher: Nintendo
Developer: Nintendo EAD

Scolpito nella storia Nintendo, A Link to the Past rientra nella categoria dei titoli "da giocare per forza". Nonostante il peso della sua eredità, questo sequel diretto torna a deliziare i fan con le caratteristiche che hanno reso celebre la serie: visuale a volo d'uccello, esplorazione e geniale game design.

BEST MMO - THE ELDER SCROLLS ONLINE



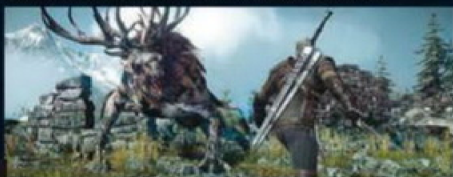
Publisher: Bethesda
Developer: ZeniMax Online Studios

Dopo essere stato un punto di riferimento per i GDR occidentali, The Elder Scrolls sembra riuscire a riscrivere le regole dell'MMO nonostante si sia piegato ai classici stilemi del genere come il generale stemperamento delle sue atmosfere dark.

BEST RPG - THE WITCHER 3: WILD HUNT

Publisher: CD Project RED
Developer: CD Project RED

Consacrazione assoluta di un titolo già quasi perfetto, The Witcher 3: Wild Hunt ripropone tematiche adulte e scelte morali attraverso inedite meccaniche open world. Geralt di Rivia è ormai tra i campioni dell'olimpo dei GDR moderni, e per The Witcher 3 non ci sono stati rivali, a questo E3.





BEST SPORTS - NBA LIVE 2014

Publisher: EA Sports
Developer: EA Tiburon

Dopo la morte prematura di NBA Live 2013 (cancellato prima che potesse uscire sugli scaffali), mai ci saremmo aspettati un ritorno in pista così prepotente per la serie EA Sports. Grafica da urlo, complessi sistemi di palleggi e animazioni da sogno: il miglior titolo sportivo di questo E3 senza se e senza ma.

BEST RACING - FORZA MOTORSPORT 5

Publisher: Microsoft Studios
Developer: Turn 10

Attesissimo come sempre, Forza Motorsport si è presentato all'E3 con una nuova e scintillante grafica, la precisa e sinuosa bellezza dei modelli delle vetture e una minuziosa attenzione al dettaglio che ha sbaragliato tutti i contendenti.



BEST FPS - DESTINY

Publisher: Activision
Developer: Bungie



Dopo anni di attesa, Bungie e Activision hanno fatto tremare il mondo. Destiny supera le aspettative di critica e pubblico, presentandosi come un vero e proprio capolavoro annunciato. Diviso a metà tra ambientazioni decadenti e tecnologie aliene e futuristiche, il titolo Bungie mette i brividi.

BEST INNOVATION - OCULUS RIFT

Publisher: --
Developer: Oculus VR

Il sogno della realtà virtuale degli anni '90 diventa finalmente realtà. Oculus Rift, con le sue demo mostrate nel corso dell'E3, ci fa finalmente provare la sensazione di essere davvero dentro un videogame. Guardare in basso e sentire un senso di vuoto o avere un mancamento per un'esplosione è la vera next gen.



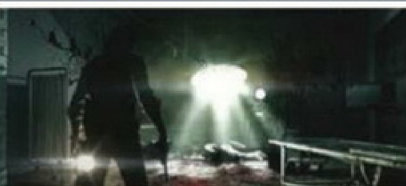
BEST ACTION - RYSE: SON OF ROME

Publisher: Microsoft Studios
Developer: Crytek

Presentato da Crytek in esclusiva per Xbox One, Ryse è un action game puro e brutale che fa delle battaglie campali romane la sua forza. Con un sistema di missioni dinamico, una regia hollywoodiana e il solito livello tecnico stellare, è diventato il nostro most wanted in ambito action.



BEST ADVENTURE - THE EVIL WITHIN



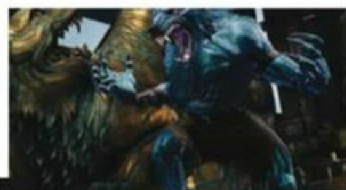
Publisher: Bethesda
Developer: Tango Gameworks

The Evil Within ha una premessa tanto semplice quanto interessante: riportare in auge il sottogenere dei survival horror, teorizzato da Mikami-san con il primo indimenticabile Resident Evil. La sua nuova opera, in sviluppo per Bethesda, ha conquistato la nostra piena attenzione.

BEST BEAT 'EM UP - KILLER INSTINCT

Publisher: Microsoft
Developer: Double Helix Games

Dopo ben 18 anni di assenza, torna un altro storico marchio di Rare e ancora una volta sotto il vessillo Microsoft. Killer Instinct in arrivo in esclusiva in formula freeware per Xbox One, rimette mano a uno dei progetti più richiesti dai videogiocatori di lunga data. Un premio dato col cuore.



BEST STRATEGY COMPANY OF HEROES 2

Publisher: Sega
Developer: relic Entertainment

Company of Heroes 2 ha stabilito chiaramente quale sia il nuovo standard strategico su PC. Ricco di modalità e nuove meccaniche ludiche, il titolo Sega stupisce ancora per il modo adulto con cui rappresenta le conseguenze della guerra nelle vite dei soldati.



BEST OF E3



THE DIVISION

Publisher: Ubisoft
Developer: Massive Entertainment

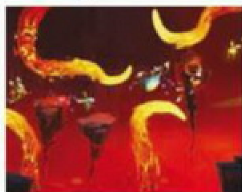
Dopo il trionfo di Watch Dogs all'E3 2012, Ubsoft si ripete, sbaragliando ancora la concorrenza. Come un fulmine a ciel sereno, presenta il devastante Tom Clancy's The Division. Si tratta di un TPS online esplosivo, che parte da tematiche attuali e si sviluppa in modo davvero sorprendente. Impossibile non desiderare di giocarlo immediatamente. Il treno dell'hype è già partito a folle velocità, e GR incorona TheDivision "Best of E3 2013".



BEST PLATFORM - RAYMAN LEGENDS

Publisher: Sega
Developer: relic Entertainment

Rayman Legends è l'espansione e la naturale conseguenza di quello che è stato un successo, nonché uno dei migliori platform degli ultimi anni. Con Legends tutto quello che di buono c'era in Origins si amplia, si espande, si fa più colorato. E Ancel è sempre più il Miyamoto europeo...



a cura di Guglielmo De Gregori

(INTERVISTA A: GUILLAUME VOGHEL, ASSOCIATE PRODUCER)

Le origini del Cavaliere Oscuro

L'associate producer di Warner Montréal ci svela alcuni retroscena su uno dei titoli più attesi dell'anno.

In occasione dell'E3 di Los Angeles, Game Republic ha scambiato quattro chiacchere con Guillaume Voghel, associate producer per Batman Arkham Origins, nuovo titolo in sviluppo presso Warner Bros. Montrèal. Ecco cosa ci ha raccontato.

Come è stato raccogliere l'eredità lasciata da Rocksteady e iniziare lo sviluppo di un nuovo titolo?
Siamo davvero contenti di avere una così grande tecnologia con cui poter lavorare, e vogliamo far evolvere il gioco per dare una maggior quantità di contenuti ai giocatori e portare la serie su livelli ancora più alti.

Rispetto ai precedenti capitoli quanto è grande la nuova Arkham?
Data la sua natura di prequel stiamo usando non sono il vecchio materiale fornito da Rocksteady ma stiamo anche aggiungendo un sacco di nuove parti. La nuova Arkham infatti sarà circa due volte più grande di quanto visto nei capitoli precedenti.

Il fatto che Batman sia più giovane quanto incide sulle sue abilità?
Nonostante sia più giovane, volevamo che il giocatore avesse la stessa sensazione di potenza che si aveva nei precedenti capitoli.

Quali sono le nuove feature introdotte nel combat system?
Fra le novità inserite nel combat system spicca sicuramente il remote claw con cui puoi catturare ben due nemici in contemporanea e, nel frattempo, usare il gas per stordire gli altri. Oppure agganciare un nemico e poi un oggetto pesante così da lanciarglielo addosso.

Quanti nemici appariranno in questo nuovo Arkham, ce ne saranno molti come in Arkham City oppure no?
Ci saranno molti nemici oltre a Maschera Nera che vorranno far fuori l'uomo pipistrello, e con l'incedere dell'avventura saranno sempre più ostici da buttare giù.





Non è stato ancora possibile vedere Batman in combattimento ma Warner ci ha garantito un feeling per nulla dissimile ai due acclamati capitoli precedenti.



Pare che i nemici di questo capitolo siano numerosissimi, il che ci permetterà tanto di conoscere alcuni villains agli albori della loro carriera, tante alcune new entry ad oggi bistrattate.

In merito alla modalità i nvestigativa quali sono le nuove feature introdotte?
Ora sarà possibile trovare degli indizi e mandarli direttamente al bat-computer, che analizzerà i dati e voi potrete osservare la scena del crimine cambiare in base alle prove che troverete.

Puoi dirci qualche dettaglio in più rispetto alla missione principale e a quelle secondarie?
La missione principale consiste nel dover sopravvivere agli scagnozzi di Black Mask che cercheranno in ogni momento di farvi fuori. Le missioni secondarie invece vi permetteranno di scoprire ulteriori dettagli del mondo di gioco e dei personaggi che lo popolano.

Nei trailer mostrati abbiamo visto anche il Joker, che ruolo avrà questa volta? Sarà più o meno importante rispetto a Black Mask?
Non possiamo rivelarvi dettagli sulla storia, ma sappiate che il Joker sarà pazzo e imprevedibile come sempre.

Puoi dirci qualcosa in merito alla modalità multigiocatore ?
Noi ci stiamo concentrando solo sulla modalità giocatore singolo e non so davvero nulla in merito alla modalità multi giocatore.

Il motore utilizzato dal gioco è il medesimo visto in Batman: Arkham City?
È lo stesso motore grafico, ma altamente potenziato per questo nuovo capitolo; stiamo cercando infatti di spingerlo ai suoi limiti su PS3 e Xbox 360.

(INTERVISTA A: ANDREAS GSHWARI, LEAD LEVEL DESIGNER)

Deserto, lamiere e pallottole

→ Cult intramontabile del cinema anni 80, la saga di Mad Max arriva su console con un titolo prequel del prossimo reboot cinematografico.

In occasione dell'E3 di Los Angeles, Game Republic ha scambiato quattro chiacchere con Andreas Gshwari, lead level designer per MAD MAX. Ecco cosa ci ha raccontato in merito a questo nuovo, interessante titolo in sviluppo presso Avalanche Studios.

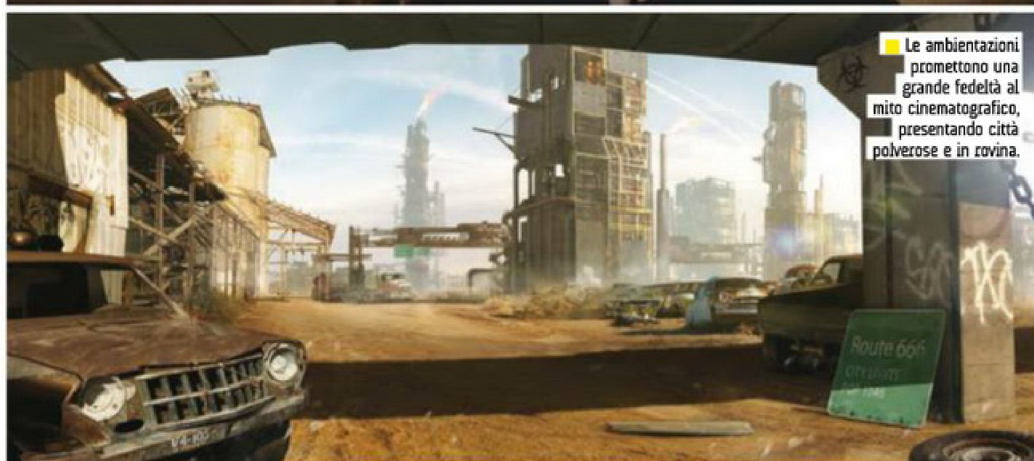


Quale è il concept di Mad Max, come vi ponete rispetto al film ?
Mad Max è un gioco stand alone, che si distacca dai film, noi ci stiamo concentrando solo sull'universo di questa storica licenza e a livello narrativo, gli eventi sono ambientati prima rispetto al nuovo film in lavorazione. Quindi storia e personaggio saranno completamente inediti nel nostro gioco.

Quanto è stato difficile prendere un personaggio così iconico e farne un videogioco?
È stato molto difficile perché è un personaggio molto conosciuto e famoso in tutto il mondo, ma abbiamo comunque scelto di dare una nostra interpretazione e visione di Max come personaggio, ed è da questo che nasce la scelta di una nuova storia. Abbiamo per le mani una grossa IP e stiamo cercando di esserne all'altezza.

Quanto è importante la vostra passione nella realizzazione di questa IP?
È molto importante perché dobbiamo confrontarci con quanto è stato fatto in precedenza, e poi in quanto studio per noi è fondamentale che il giocatore noti tanto lo stile tipico della serie Mad Max, tanto lo stile dei nostri studio.

Quanto sarà grande il gioco?
È un gioco open world per cui dipende da molti fattori, in primis da quanto tempo il giocatore vorrà investire nell'esplorazione del mondo di gioco, inoltre abbiamo comunque una storia occuperà diverse ore di gioco. Si tratta comunque di un titolo immenso, ricchissimo di cose da fare.



Le ambientazioni promettono una grande fedeltà al mito cinematografico, presentando città polverose e in rovina.



Il gioco presenterà momenti violenti e cinematografici, restando comunque fedele ai toni e alle tematiche dei film con Mel Gibson.

Puoi darci qualche dettaglio in più sulla storia? Chi la sta scrivendo e quanto si rifà ai film originali?
Come dicevo anche prima, la storia non è collegata con i film, è una storia completamente scritta da noi. Al momento non posso dirvi nulla in merito, ma ne saprete molto di più nei mesi prossimi.

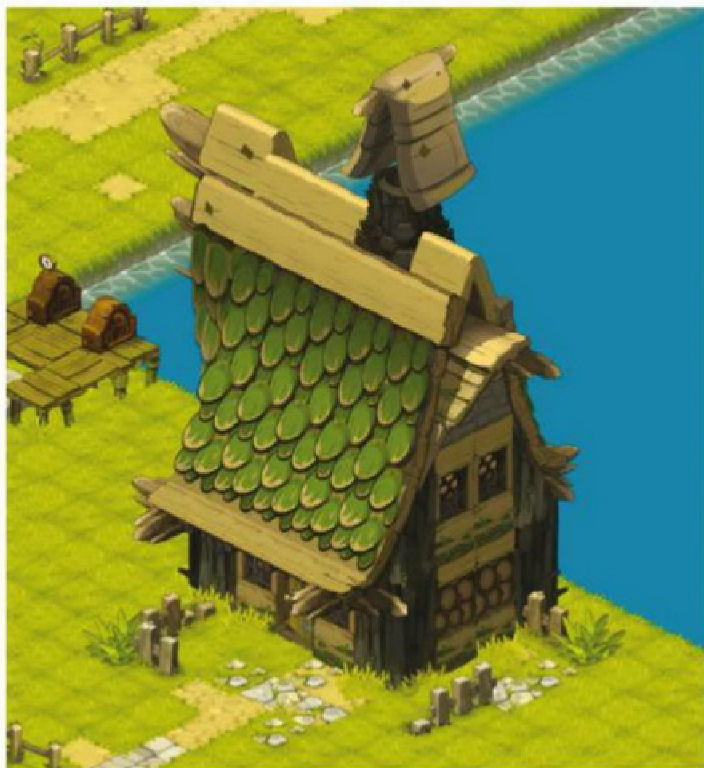
Quanta varietà ci sarà nel gioco? Quanti generi possiamo trovare dentro Mad Max?
Ci stiamo concentrando molto sulle parti racing, inserendo upgrade per il veicolo e dandogli una fisica realistica. Ci saranno ovviamente anche delle fasi sparatutto con tanto di armi da fuoco potenziabili. Trattandosi di un open world, stiamo cercando di inserire al suo interno diversi generi, cosicché il giocatore possa trovare il modo a lui più congeniale di giocare.

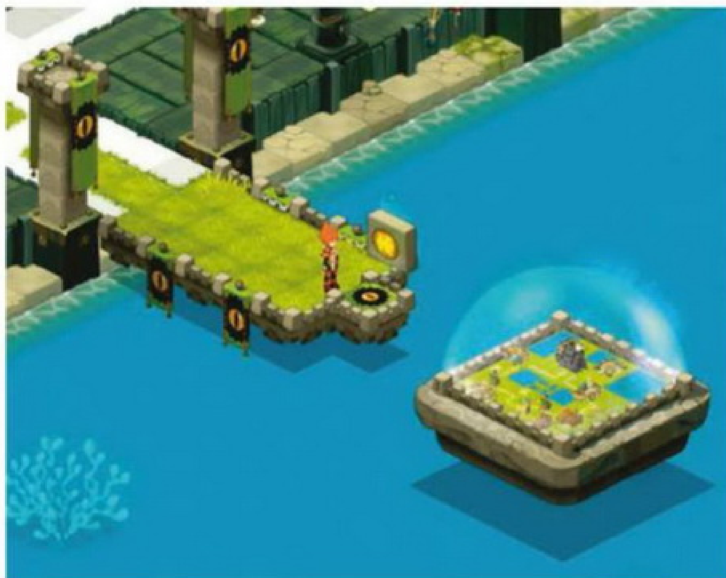
Quanto sarà profonda la personalizzazione della macchina?
AG: Sarà molto profonda perché ci sono circa sei/sette elementi diversi che si possono potenziare sulla macchina. Ogni potenziamento che implementerete avrà un effetto ben preciso sulla guidabilità del veicolo e sulle sue prestazioni.

(COSTRUIRE UN PARADISO)

Viaggio sugli Oasi-Mondo

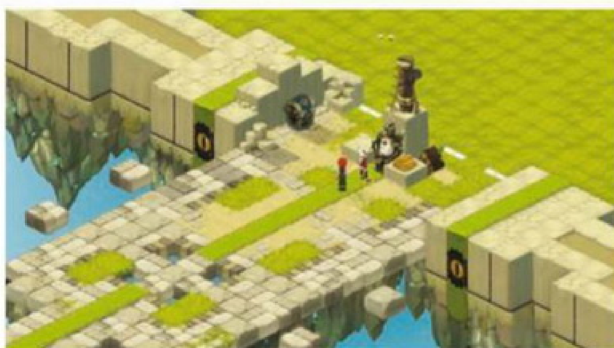
→ Il team di Ankama ci dà la possibilità di intraprendere un viaggio privilegiato sui suoi Oasi-Mondo, prossimo e attesissimo aggiornamento del suo MMO Wakfu



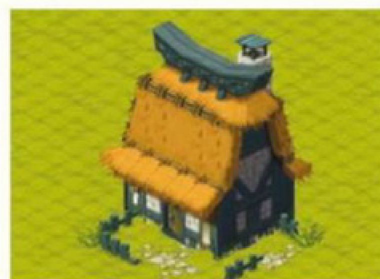


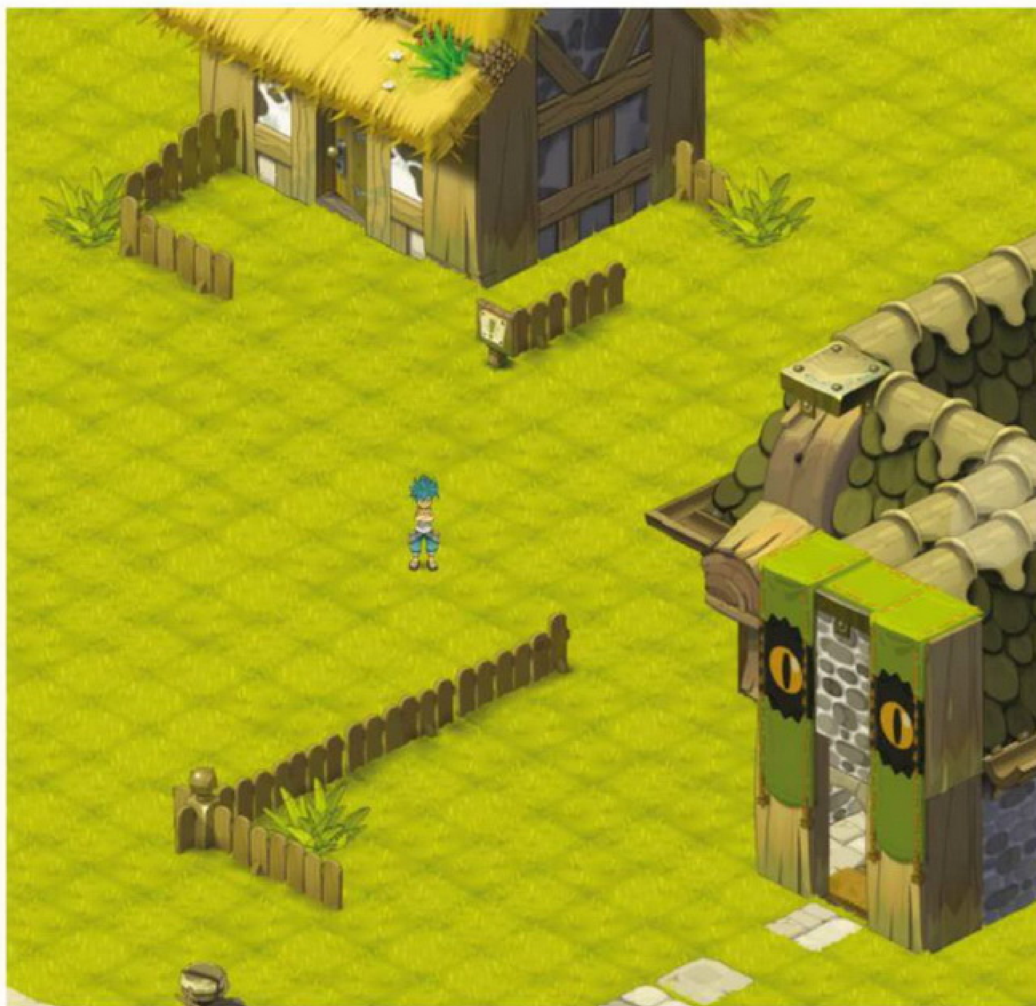
Tutti gli edifici costruibili godono di diverse migliorie e potenziamenti senza i quali non potrete ampliare la vostra esperienza di gioco negli Oasi-Mondo.

Raggiunta una fanbase più che solida, e sdoganato il gioco in diversi paesi del mondo, Ankama cerca di consolidare l'esperienza del suo popolarissimo MMO WAKFU grazie agli "Oasi-Mondo", feature dall'animo profondamente gestionale nati con l'intento di amplificare la responsabilizzazione degli utenti, nonché la formazione di gilde di giocatori. Caratterizzati dal medesimo stile colorato e cartoonesco di sempre, gli Oasi-Mondo sono in realtà un sistema molto complesso di territori virtuali dedicati, il cui scopo è quello di costituire un ambiente vitale ad uso e consumo esclusivo di una data gilda di giocatori. Rilasciati online il 25 di giugno, e ottimizzati di mese in mese con appositi update, gli Oasi-Mondo saranno lanciati in rete a intervalli regolari per un totale di 60 Oasi, con la possibilità che ogni gilda, con l'andare del tempo, ne acquisti una da poter amministrare (con il primo aggiornamento ne saranno inseriti 60. In seguito, con ogni aggiornamento, saranno aggiunti 8 nuovi Oasi-Mondo). Ognuno di questi territori nascerà all'estremità dei vari pontili delle nazioni e costituirà una tabula rasa in cui riversare creatività e "architettonica" visionarietà. Al giocatore (ed agli amministratori della gilda) sarà quindi data la possibilità di edificare apposite costruzioni grazie al supporto degli Esaditi, piccole creature originarie del luogo il cui compito è quello di darci indicazioni su come muoverci all'interno del territorio da gestire. Costruita la propria roccaforte di gilda, di fatto l'esperienza delle Oasi-Mondo si apre permettendo ai giocatori coinvolti un gran numero di attività a partire proprio dall'edificazione dei restanti edifici il



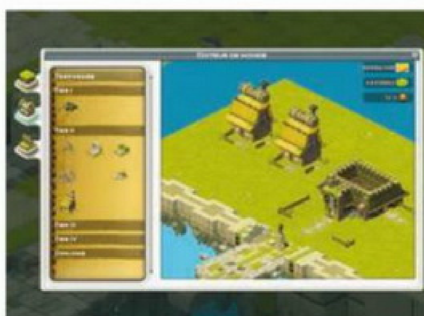








Ogni edificio gode di un livello da 1 a 3 che oltre a modificarne l'estetica è di fatto propedeutico alla costruzione degli edifici di livello superiore.



cui livello (da uno a tre) è propedeutico per la costruzione dei seguenti. C'è ovviamente un limite al numero di edificio costruibili contemporaneamente, senza contare che l'edificazione necessiterà, fondamentalmente, di due elementi: Esaditi (costruttori) ed appositi punti risorsa senza i quali è impossibile costruire. Questi si ottengono fondamentalmente dalla distruzione di un qualsiasi oggetto considerato come "risorsa" all'interno del gioco tranne l'acqua, rilasciando un apposito numero di punti in base al livello (e quindi la rarità) dell'oggetto in questione. Il sistema, ovviamente, premia la dedizione, per cui la corretta gestione della vostra Oasi garantirà, di fatto, un habitat efficiente e funzionale, cosa non da poco se si considera che oltre a ovvi bonus di tipo pratico (come la presenza dei forzieri per conservare il proprio equipaggiamento), lo sviluppo delle diverse abitazioni garantirà anche diversi bonus ai membri della gilda. In tal senso gli Oasi-Mondo sono un vero e proprio "gioco nel gioco", permettendo ai giocatori non solo un gran numero di ore di intrattenimento, ma anche una infinita serie di attività, alcune delle quali di stampo esclusivo. Se è vero che tutto ciò che è possibile fare in WAKFU è possibile negli Oasi (compreso, ad esempio, il farming dei mostri o l'utilizzo dei tavoli adibiti ai diversi side games), è doveroso segnalare l'intenzione del team di inserire nel gioco anche alcuni contenuti inediti. Questi arriveranno fondamentalmente sotto forma di dungeon, il cui ingresso sarà ad esclusiva dei membri di una gilda. Ben otto saranno i dungeon esplorabili tramite gli Oasi-Mondo, ed altri se ne aggiungeranno nel corso del tempo. Per accedervi, inoltre, sarà obbligatorio procacciarsi le apposite chiavi in possesso dei mostri, consolidando anche parte dell'esperienza di gioco su solide basi esplorative. Non mancheranno poi le più disparate prospettive di personalizzazione degli edifici (pre-impostabili grazie ad appositi oggetti acquistabili), nonché diverse modifiche ambientali quali laghi, fiumi e miniere. I giocatori, inoltre, potranno anche decidere di utilizzare i propri spazi per lo sviluppo di alcune risorse, sebbene i materiali più rari debbano essere per forza rinvenuti all'interno del mondo di gioco. Proprio nell'ottica di possedere e sviluppare unOasi-Mondo particolarmente ricca, il team ha anche pensato di limitare al massimo i furti da parte degli altri utenti. Le Oasi-Mondo sono infatti visitabili liberamente sebbene, è il caso di dirlo, il team abbia inserito ad appannaggio delle gilde delle apposite porte dorate la cui apertura è possibile solo se si è membri dell'apposita gilda. Lo sviluppo, la gestione e il danneggiamento dell'ecosistema creato resta quindi un privilegio dell'utente e dei suoi compagni che potrà decidere, come e quando vuole, le sorti della sua oasi. Forniti gli strumenti insomma, la creatività dei giocatori farà la differenza sul modo e lo stile con cui il mondo di WAKFU verrà espanso. Il team, infine, ha anche promesso un supporto forsennato per il titolo che, mensilmente, sarà arricchito e ricalibrato nelle meccaniche tant'è che, già con i prossimi aggiornamenti, saranno introdotti anche i combattimenti tra gilde. Ankama ha insomma intenzione di espandere ancora di più la già ricchissima esperienza di Wakfu, scegliendo una strada interessante e inattesa: quella propria di un titolo gestionale senza contare le caratteristiche socializzanti che un'espansione del genere porta con sé, non ultima la possibilità di aggregarsi con un gruppo di amici per costruire qualcosa di divertente, unico ed assolutamente personalizzabile.

ERRATA CORRIGE

Ci scusiamo con il lettori per i refusi nello speciale Ankama, pubblicato su Game Republic 150. Potrete trovare la versione completa e corretta su: www.gamerepublic.it

(INTERVISTA A: STEVEN BERKAM PROJECT ART DIRECTOR)

Thank you Mr. President

Dopo aver infranto ogni taboo con The Third, Volition ci prepara per un Saint Row più grande, più cattivo e ancora più scorretto.





Intervistato in occasione dell'E3, il Project Art Director del gioco, Steven Berkam, ci ha raccontato perchè Saints Row IV è il titolo più folle mai concepito su console!

Dopo la realizzazione del terzo Saints Row, cosa vi ha spinto ha realizzare un nuovo capitolo ancora più esagerato e sopra le righe?
Dopo Saints Row: The Third, ci siamo chiesti come potevano realizzare un titolo molto più esagerato, e dopo diverse riunioni e sessioni di brain storming ci siamo chiesti: "cosa succederebbe se gli alieni invadessero l'America?" Da qui l'idea che è poi alla base del concept di gioco.

Quanta varietà ci sarà nel gioco?
Ci sono molti mondi diversi in questo quarto capitolo, quindi ci sarà più varietà rispetto ai precedenti episodi. Ovviamente ci saranno diversi elementi presi di peso dal passato, ma non mancheranno meccaniche completamente nuove.

Quale è il concept principale dietro a questo nuovo capitolo della serie?
Stavamo realizzando un nuovo DLC per The Third, quando ci siamo resi conto che le idee erano così tante che avremmo potuto ricavarne un gioco completamente nuovo. Abbiamo quindi deciso di accantonare l'idea di un DLC per fare un gioco completo, dai materiali su cui eravamo già a lavoro è partito lo sviluppo di Saints Row IV.

Il concept di gioco è semplice e galvanizzante: voi siete il presidente degli Stati Uniti e dovete salvare il mondo dalla supremazia aliena, iil tutto tirando calci e facendo esplodere persone. Semplicemente fantastico!

Come art director qual' è la tua visione per questo Saints Row?
Sono partito giocando molto con i colori e i contrasti in ciascuno dei tre mondi presenti nel gioco, cercando di differenziarli il più possibile.

I personaggi pazzi e fuori di testa sono una caratteristica tipica del brand, cosa dobbiamo aspettarci da questo punto di vista in Saints Row IV?
Non ne posso parlare al momento, ma ne saprete di più nei prossimi mesi!

Quanto è grande la città rispetto ai precedenti capitoli?
SB: Abbiamo aggiunto molte più cose rispetto a The Third, come nuovi veicoli, nuovi mondi esplorabili e un nuovo tipo di IA. A tutto questo abbiamo aggiunto un'alta dose di personalizzazione per molti aspetti del gioco. Tra cui le armi.

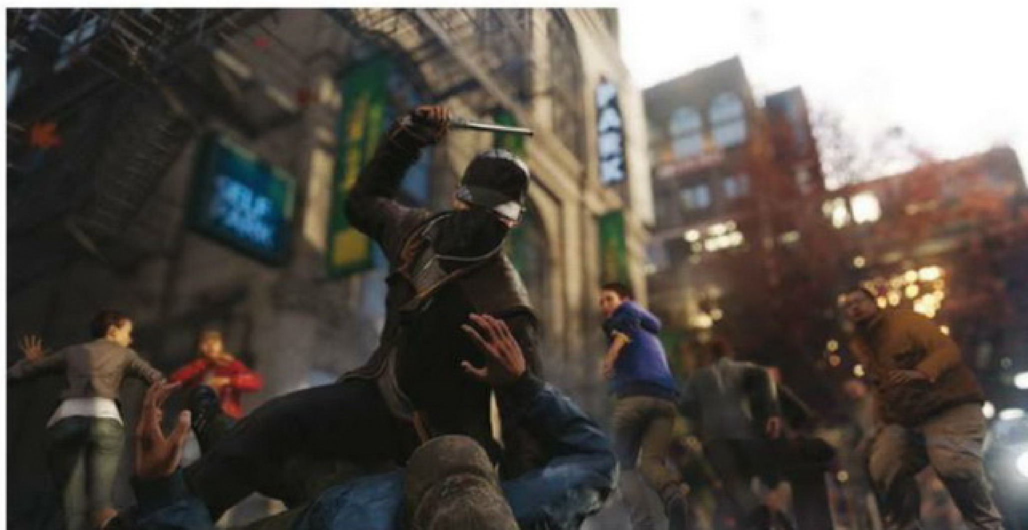
Parlando di console next gen, quali sono i vostri sogni per un capitolo di Saints Row destinato a queste potentissime macchine?
Al di là della grafica tutto sta nell'abilità di creare qualcosa di nuovo, senza contare che stiamo comunque parlando di un titolo open world, per cui ci sono moltissime cose da tenere in considerazione. Comunque sia, la nostra sfida più grande sarà quella di creare un mondo ancora più grande e realistico.

Come bilancerete i toni esagerati e sopra alle righe dei personaggi con la storia e l'azione?
Abbiamo un team di creativi molto bravi, e dei play test che facciamo continuamente per assicurarci che tutto funzioni alla perfezione e che il gioco sia divertente e ben fatto.

Quale feature pensi che renda unico questo quarto Saints Row?
Fra tutte le novità, quella che contraddistingue il gioco dagli altri è sicuramente quella dei super poteri che rendono l'esperienza di gioco unica e divertente, penso che sia il Saints Row più divertente che abbiamo mai creato.

Quanto potrà diventare potente il personaggio principale, e quanto influirà il sistema di upgrade sulle sue abilità?
Quelli che avete visto sino a oggi nel corso erano potenziamenti di medio livello, ma ci sono un sacco di armi e poteri che potrete collezionare e combinare per ottenere effetti devastanti.

Grazie mille per il tempo concessoci, è stato un piacere.
Grazie a voi!



(INTERVISTA A: DOMINIC GUAY SENIOR PRODUCER)

Connessioni pericolose

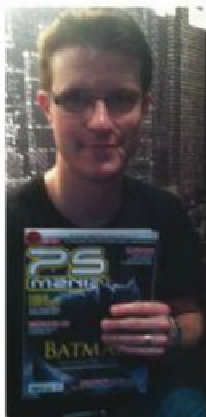
→ Tra teorie complottiste e fumosi night club, Watch Dogs continua a far parlare di sé.

Dominic Guay sembra non avere dubbi: Watch Dogs sarà un titolo fantastico! Il segreto? Un sapiente mix di gameplay e trama, con in più qualche chicca presa dalla cultura hacker.

Com'è lavorare ad un titolo come Watch Dogs?
È una rara occasione poter costruire una nuova IP, e per noi è una grande sfida. Ecco perché vogliamo essere certi di creare qualcosa di nuovo e fresco per i giocatori.

Quando è iniziato lo sviluppo del gioco?
Lo sviluppo è iniziato nel 2009. Siamo partiti con l'idea di voler realizzare un titolo open world, e per quanto riguarda il concept del gioco ci siamo ispirati a come viviamo le nostre vite, sempre connessi online tramite pc e smartphone.

Quanto di questo potere di hackerare qualsiasi dispositivo è effettivamente a disposizione del giocatore?
In realtà il giocatore avrà a disposizione sia i poteri di hacking che il combattimento corpo a corpo. Inoltre potrete hackerare qualsiasi cosa, dai semafori ai treni, così da potervi tirare fuori dalle situazioni più complicate.



Il team ci ha parlato delle due anime del gioco e di come il giocatore possa, potenzialmente, completare una missione senza alcuno spargimento di sangue.

Quanti sono gli approcci adottabili dal giocatore per uscire dalle situazioni più complicate?
Ci sono principalmente due stili di gioco a disposizione del giocatore. Ci sono utenti che magari preferiscono il corpo a corpo e quindi useranno le abilità di hacking in modo sporadico, così come potrebbe esserci chi preferirà un approccio più stealth, limitando al massimo i combattimenti.

Quanto è grande la Chicago riprodotta in Watch Dogs in termini di metri quadri?
Non saprei darvi una risposta precisa in termini di metri quadri, ma abbiamo ben sei grandi distretti molto diversi l'uno dall'altro. In ogni caso il nostro obiettivo non è quello di creare un grande gioco open world ma di creare un mondo vivo e credibile.

Quanta varietà di situazioni è presente nel gioco?
La varietà di situazioni presenti nel gioco è notevole visto che oltre a poter seguire le missioni principali, il giocatore potrà darsi ad altre missioni secondarie.

Quanto equilibrio ci sarà fra le due anime del gioco ossia quella legata all'hacking e quella legata al combattimento corpo a corpo?
A parte alcune sessioni dove vi costringeremo a usare un approccio piuttosto che un altro, per il resto starà al giocatore agire in un modo piuttosto che in un altro.

Che tipo di missioni ci ritroveremo ad affrontare nel corso dell'avventura?
Il giocatore, oltre alla storia principale, potrà ritrovarsi ad affrontare molte missioni secondarie che andranno ad espandere l'universo narrativo di Watch Dogs.

Riguardo allo sviluppo del gioco, in che modo state cercando di rendere la città così realistica e credibile?
Per aumentare il realismo della città non ci siamo limitati a un'attenta ricostruzione architettonica, ma siamo andati lì a registrare i suoni, a osservare come vivono gli abitanti, come si vestono e le loro abitudini. Se, ad esempio, inizierà a piovere vedrete la gente aprire gli ombrelli, e qualsiasi azione deciderete di compiere i passanti reagiranno di conseguenza.

In che modo le console next gen vi stanno supportando nello sviluppo del gioco?
Le console next gen, ci permettono di avere una città più viva e dinamica, con un maggior numero di persone su schermo e più intelligenti, oltre a questo su PS4 e Xbox One la città sarà molto più viva e graficamente ricca.

Avete fatto qualche tipo di ricerca sugli hacker e i loro sistemi prima di sviluppare il gioco?
Sin dall'inizio abbiamo fatto molte ricerche sulla cultura dell'hacking e abbiamo un sacco di persone che lavorano costantemente su questo aspetto del gioco. Stiamo lavorando anche a stretto contatto con persone che si occupano di sicurezza informatica, per rendere al meglio ciò che è possibile fare nel mondo reale.

La storia di Watch Dogs ha la profondità per diventare qualcosa come Assassin's Creed oppure no?
Noi ci stiamo concentrando molto sull'aspetto narrativo e sulla storia personale del protagonista quindi direi proprio di sì.

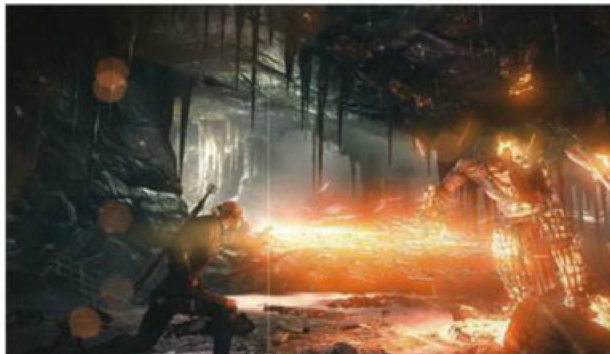
Watch Dogs può considerarsi simile come concept ad Assassin's Creed?
Sicuramente ci sono similitudini con la serie ma l'idea alla base di Watch Dogs è come la tecnologia incide sulla vita delle persone.

(INTERVISTA A: JOHN MAMAIS, EXECUTIVE PRODUCER)

Il ritorno dello Strigo

→ Atteso per la nuova generazione di console, The Witcher 3: Wild Hunt si prospetta come un viaggio oscuro ma incantevole nelle terre di Temeria.







Come tanti esponenti di genere, anche The Witcher si affaccia al mondo degli open world, consegnandoci tra le mani una mappa immensa e completamente esplorabile.

Abbiamo intervistato John Mamais, Executive Producer dell'attesissimo The Witcher 3, il quale ci ha raccontato qualcosa in più sull'ultima avventura di Geralt Di Rivia. Immerso in un inedito sistema open world, e con la promessa di una trama adulta e avvincente, il titolo CD Project promette sin da ora una nuova visione del genere GDR fantasy.

Puoi dirci quali sono le nuove feature introdotte nel terzo capitolo e in quale direzione state andando?
La più grossa novità è rappresentata sicuramente dall'open world, stiamo cercando di mantenerci molto fedeli alla narrazione ma allo stesso tempo di mantenere la qualità grafica su alti livelli.

In merito al gameplay e al combat sistem quali sono le novità che avete inserito in questo terzo capitolo della serie?
Il sistema di combattimento è stato aggiornato e adesso ci sarà la possibilità di combinare più di una magia contemporaneamente. Inoltre, man mano che avanzerete nel gioco gli incantesimi che sbloccherete potranno essere potenziati. Per quanto riguarda gli attacchi all'arma bianca, in questo nuovo capitolo ne avrete a disposizione un ingente numero.

Quanto è grande il mondo di gioco se confrontato, ad esempio, con quello di Skyrim?
Considerando che stiamo parlando di un gioco next gen, è probabile che il mondo che vi ritroverete ad esplorare sia molto più grande di quello visto in Skyrim.

Quali sorprese state inserendo in questo vasto mondo che i giocatori si ritroveranno ad esplorare?
Come voi stesso avete detto sono sorprese, per cui non vi rivelerò ancora nulla!

Può dirci qualche dettaglio in più sulla storia?
La storia è molto importante per noi e si rifà come al solito hai libri di Saplowski; in merito a ciò possiamo dire che vi è una grande guerra fra le regioni del nord e quelle del sud e Geralt si troverà in mezzo a questa guerra seppure, almeno in apparenza, essa non gli appartenga.

Ci sono molti titoli che col passare del tempo voltano le spalle alle loro origini, come ad esempio la saga di Mass Effect , voi come vi state ponendo a riguardo Wild Hunt? Sarà fedele al suo genere di appartenenza, o la serie devierà dai binari GDR?
Fondamentalmente il gioco resterà molto fedele al genere GDR. Inoltre ci sembra il genere migliore per puntare molto sullo storytelling.

Quindi ci ritroveremo davanti a importanti scelte morali?
Si, ci saranno molte scelte che influiranno sul corso degli eventi, ma questo è tutto ciò che vi posso dire al momento.

Ci saranno quindi anche scelte le cui conseguenze si verificheranno nel corso dell'intera avventura, come accadeva nel secondo capitolo?
Si ci saranno scelte di cui potrete vedere l'effetto solo dopo diverse ore di gioco.

Quali sono le altre features delle console next gen che vi stanno aiutando nel plasmare il titolo da un punto di vista prettamente narrativo?
Certamente il sistema Smartglass di Xbox One ci offre delle possibilità molto interessanti in termini di gameplay, anche se è ancora tutto in fase sperimentale. Inoltre la maggior potenza delle nuove console ci permette di aumentare l'interattività con gli altri personaggi e di apportare diverse migliorie all'intelligenza artificiale. Il team è emozionatissimo dalle possibilità offerte da queste nuove tecnologie, ma si può sempre avere di meglio.

Da un punto di vista della narrazione, in questo terzo capitolo avete intenzioni di spingervi ancora oltre in termini di tematiche trattate, rispetto al precedente capitolo?
In questo nuovo capitolo ci sarà una storia ancora più cupa e matura, per cui tenteremo di restare su quei livelli e se possibile di osare ancora di più.

(MILANO-LOS ANGELES A/R)

L'E3 di 505 Games

La casa di produzione italiana (es)porta ben tre titoli alla fiera più importante del mondo



Il bizzarro How to Survive uscirà il prossimo inverno per le piattaforme di digital delivery di PS3, Xbox 360, Wii U e PC (via Steam).

Non di solo Xbox One e PS4 vive l'E3. Ai margini dei più blasonati titoli next-gen, lontani dai riflettori, esiste un sottobosco pullulante di realtà medie e minori che si affacciano al grande pubblico nella speranza di trovare un piccolo spiraglio nel mercato che conta, magari sfruttando la luce riflessa emanata dai vari Battlefield 4 o Final Fantasy XV. Ma chi crede che il Bel Paese sia fuori dai giochi si sbaglia di grosso: ci pensa la casa di produzione 505 Games a tenere alta la bandiera nostrana, portando in mostra non uno, ma ben tre titoli decisamente promettenti. Si comincia da Payday 2, seguito del titolo pubblicato su PC e PS3 nel 2011 che ha riscosso un successo più che discreto. In questo shooter dedito alla cooperativa, il giocatore sarà nuovamente chiamato a vestire gli scomodi panni di un rapinatore d'alto rango. Tante le novità: le missioni saranno costellate da eventi casuali e obiettivi random che renderanno ogni rapina totalmente imprevedibile. In più, la "rete criminale" in costante aggiornamento garantirà alle gang di tutto il mondo l'accesso a missioni sempre nuove (o almeno così pare). Alle rapine lampo si aggiungono altre di più ampia portata, costruite su più fasi. Il bottino, infine, dovrebbe "regalare" ai giocatori armi, gadget e strumenti con cui personalizzare il proprio personaggio. Il titolo, sviluppato dagli svedesi Overkill Software, uscirà in agosto su PC, PS3 e Xbox 360. La sopravvivenza è invece il tema (abusato?) che permea l'action-adventure How to Survive. Se il plot non fa nulla per risultare originale (ci sono quattro isole e tanti zombi da cui scappare, possibilmente senza essere morsi prima), le peculiarità del gameplay rendono il prodotto dei francesi EKO Software un titolo da non sottovalutare. In primo luogo, al giocatore viene chiesto di seguire i consigli riportati in un'apposita guida sul come sopravvivere a un'apocalisse zombi (ecco spiegato il titolo), espediente che dona al gioco un'aura ironica e sarcastica niente male. Secondo poi, si potrà scegliere il proprio avatar da un set di protagonisti diversi, dotati di caratteristiche uniche. A coronare il tutto, un massiccio sistema di crafting che farà la gioia degli orfani di Skyrim. A chiudere la carrellata il più serioso Takedown: Red Sabre, sparatutto-tattico d'ambientazione militaresca sviluppato da Serellan (team capitanato da Christian Allen, ex direttore creativo della serie Ghost Recon). Takedown punta tutto sulla simulazione: le tattiche degli S.W.A.T. sono state infatti studiate con meticolosità al fine di riprodurre un'esperienza di gioco il più realistica possibile. Inutile dire che le bravate à la Rambo non pagheranno; ad avere pane per i propri denti saranno gli amanti di un gameplay più cerebrale e ragionato. La triplice offerta è rivolta alle differenti piattaforme di digital delivery e tenderà, con ogni probabilità, ad accattivarsi le simpatie di ogni genere di audience. Un compito che, viste le premesse, è tutt'altro che fuori portata.

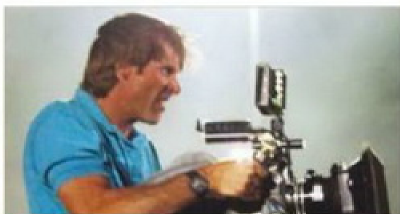
Manuele Paoletti



Stesso discorso per Takedown: Red Sabre, con l'esclusione di PSN e Wii U eShop.

CVG news

→ Interferenze e contaminazioni



GHOST RECON VERSO IL COLOSSAL

Non si sa ancora con quale ruolo, ma è ormai certo che Michael Bay collaborerà alla realizzazione della trasposizione cinematografica della serie Ghost Recon. Il regista di Transformers si unirà quindi alla Warner Bros. e a Ubisoft nell'arduo compito di dare dignità all'adattamento di un videogioco su grande schermo, benché oscuro sia ancora il legame tra i due media in questo preciso caso. Tutto sotto copertura, quindi, compresi i dettagli sul cast e sulla data di uscita.

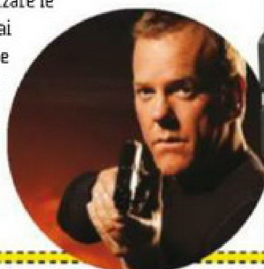
MAD MAX TORNA SU STRADA... STAVOLTA VIRTUALE



Ricordate la classica pellicola di fantascienza di fine anni '70 con protagonista Mel Gibson? Bene, Mad Max si appresta ora a conquistare i videogiocatori con una trasposizione videoludica diretta da Avalanche, il team di sviluppo dietro Just Cause. Dai primi dettagli diffusi dal produttore dell Warner Bros. sembra che il titolo sarà un altro gioco d'azione free roaming, concentrato soprattutto su combattimenti e corse d'auto. Inoltre, nei panni del protagonista, avrete modo di affrontare una struttura a missioni sullo sfondo delle ambientazioni post-apocalittiche riprese dal film.

NUOVA VOCE A SNAKE

Sarà Kiefer Sutherland, protagonista della serie tv 24 ma anche interprete di pellicole storiche come Stand by Me - Ricordo di un'estate e Ragazzi perduti, a doppiare Snake nel nuovo capitol della saga di Metal Gear Solid. Non solo: Sutherland presterà anche il volto all'eroe di Kojima, che sarà usato dagli sviluppatori proprio per definire le espressioni facciali del protagonista. Il perché della scelta? A detta dello stesso game designer la volontà di enfatizzare le differenze rispetto ai capitoli precedenti e i cambiamenti nello stesso Snake, precedentemente doppiato da David Hayter.





LA NUOVA GENERAZIONE È NEXT GEN, MA NON TROPPO

PlayStation4 VS XBox One

→ Comincia la ricorsa alla tecnologia

Come era prevedibile ed è stato dimostrato ampiamente all'E3 di Los Angeles, Microsoft e Sony, due colossi nel campo della tecnologia, continuano ad abbracciare I nuovi trend gettandovisi a capofitto con i loro prodotti più consumer. Le presentazioni di Xbox One e PlayStation4, infatti, non hanno lasciato adito a dubbi: se da un lato si è favorito il Cloud, una modalità di fruizione completamente online (anche se poi ritrattata) che permette di fare a meno dei supporti e di accedere ai prodotti da qualunque dispositivo che si utilizza e luogo fisico in cui ci si trova, dall'altro l'aspetto social e l'impostazione multitasking rispondono sempre più all'esigenza di un nativo digitale che vuole comunicare e mettersi in mostra (anche grazie a una Camera che comprenderà due telecamere con risoluzione 1280 x 800 pixel, dotata di quattro microfoni e capace di registrare video in formati RAW e YUV). Come se non bastasse, le console permetteranno entrambe di mettersi in contatto in tempo reale con amici e videogiocatori (la Xbox One grazie all'uso di Skype) e di leggere DVD e Blu-ray (in questo caso la console di Redmond si è inevitabilmente adeguata ai Servizi offerti dalla concorrente). Un po' quello che già Spotify, il servizio musicale lanciato nell'ottobre 2008 dalla startup svedese Spotify AB, e che offre lo streaming on demand di una selezione di brani di varie case discografiche ed etichette indipendenti in fruizione completamente gratuita o nella versione premium.
Insomma, niente di nuovo sul fronte occidentale tanto quanto sul fronte orientale: niente rivoluzione di controller alla Kinect, niente sfida dimensionale alla 3DS, ma ancora piattaforma

Down Le nuove console next-gen? Tanta tecnologia ma nulla di davvero rivoluzionario in fatto di crossmedialità.



multimediale in grado di costituire da media center nel salotto di casa, sempre più potente, sempre più connessa e social, sempre più delocalizzata e dal design futuristico. La nuova generazione di console sposa così i nuovi trend in fatto di tecnologia, una scelta poco coraggiosa ma senza dubbio vincente: una tecnologia che permetterà sempre più di integrare la fruizione di un videogioco alla fruizione di un film, come ogni prodotto per famiglie richiede. Nelle pagine di questo numero di Game Republic abbiamo parlato a lungo di pregi e difetti delle due console, di punti di forza e dubbi. Quello che qui ci preme è soprattutto il significato culturale di questa next-next gen: dispositivi che non fanno più distinzione tra film e videogiochi, tra offline e online, tra single-player e multi-player. E ciò che manca ancora al mondo del cinema, ossia l'interazione, sta per provenire proprio dal medium alter ego, il videogioco, che con prodotti come Beyond: Two Souls preannuncia, questo sì, una generazione di giochi in cui la componente cinematografica, nella progettazione, produzione, realizzazione e fruizione dei prodotti diventa sempre più imponente. Non resta che attendere le nuove rivoluzioni dettate da game designer illuminati, che spingano la tecnologia verso quel passo in più che finora non ha avuto il modo o il coraggio di fare (ve lo ricordate il buon vecchio Milo di Peter Molineux?).

Eliana "Faith" Bentivegna

(CIAK SI GIOCA)

Gyakuten saiban

→ Quando Takashi Miike si dedica al gioco

Non tutti sanno che lo scorso anno è uscita la trasposizione cinematografica di una delle avventure grafiche più amate di tutti i tempi e portata alla ribalta sul Nintendo DS. Stiamo parlando di Phoenix Wright: Ace Attorney, primo capitolo della serie di Capcom, che vede il giocane avvocato Phoenix alle prese con i più disparati casi in tribunale. Il film, diretto dal violento e fin troppo splatter Takashi Miike, applaudito per 13 Assassini, si concentra in particolare sul secondo e quarto caso affrontato nel videogioco: Phoenix Wright dovrà prima difendere Maya Fey, sorella della sefunta Mia Fey; nel secondo caso, invece, dovrà schierarsi niente meno che dalla parte suo nemico di sempre, il pubblico ministero Miles Edgeworth, contro il mentore dello stesso Edgeworth, l'invincibile Manfred Von Karma.

Al di là della trama, che di base è meno action e più riflessiva nel videogioco rispetto alla versione cinematografica, Gyakuten saiban è un interessante esperimento che ha anche riscontrato critiche positive: forse lo stesso Miike non è stato entusiasta della scarsa possibilità di mettere in scena sangue e violenza come meglio gli si addice, ma senza dubbio il marchio di Capcom e di uno dei suoi titoli più amati ha consentito alla pellicola una buona performance al botteghino orientale e una visione d'obbligo per tutti gli appassionati di videogiochi.

Down Forse l'accoppiata Takashi Miike-tribunale non era delle più promettenti, fatto sta che anche gli avvocati di Ace Attorney hanno rimediato una magra figura sul grande schermo.



Voto: ★★☆☆☆
Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

Baldur's Gate

→ L'avventura in chiave fantasy adolescenziale

Mentre l'attesa per il nuovo capitolo de Lo Hobbit lievita a dismisura, una serie di pellicole minori cerca di catturare l'attenzione dei giovani appassionati del fantasy, non sempre riuscendoci. Da Percy Jackson a Mortal Instruments (che però sembra soddisfare di più la sete dark degli adolescenti dei giorni nostri), il grande schermo cerca di cavalcare l'onda di Twilight proponendo versioni chi più mitiche chi più urban del successo di Stephenie Meyer. Tra questi si potrebbe senza dubbio collocare una versione dinematografica di Baldur's Gate, videogioco di fine anni '90 sviluppato da Bioware e distribuito da Halifax, che faceva da concorrente spietato su PC ad un altro grande capolavoro GDR, Diablo. Baldur's Gate, in particolare, raccontava la storia di un giovane orfano che ben presto si ritrovava ad affrontare un'avventure più grande di lui, in compagnia dell'amica d'infanzia Imoen. Tra equipaggiamenti, abilità e magie a disposizione, l'eroe doveva scovare oggetti sempre più potenti, nuove abilità e fortissimi boss, la cui uccisione gli permetteva di aumentare la propria reputazione tra gli amici. Una pellicola del genere, oggi, farebbe certamente il tutto esaurito al botteghino, unendo ambientazioni alle Harry Potter a una chiave di lettura più action dark alla Twilight. Chi ci vedremmo bene nei panni dei protagonisti? Sia Logan Lerman sia Josh Hutcherson sembrano opzioni già abbastanza inflazionate, forse un Nick Krause (Paradiso Amaro) potrebbe essere la scelta azzeccata, affiancato da una delle stelle più giovani di Hollywood, la bravissima Elle Fanning. E se la regia potesse andare a Steven Spielberg, non ci rimarrebbe che fare i salti di gioia!

Eliana "Faith" Bentivegna



Up Il fantasy a prova di smancerie adolescenziali? Con Baldur's Gate potrebbe essere possibile, ma solo a patto di affidare la regia a un maestro del genere!



IL RITORNO DEL SIGNORE DELLE OMBRE

GAME REPUBLIC VI SVELA IN ESCLUSIVA TUTTI I SEGRETI DEL FURTIVO RITORNO DELL'ACCLAMATA SAGA DI EIDOS

a cura di **Valerio Pastore**

Dal lontano 1998, Thief è sinonimo di stealth e hardcore game. Sviluppato presso i defunti uffici di Looking Glass (Ultima Underworld, System Shock, Flight Unlimited), grazie al suo realismo e un'IA avanzata fece del suo personalissimo stile motivo di vanto e successo. Dieci anni dopo il travagliato parto del quarto episodio firmato Ion Storm, Deadly Shadows, è tempo di tornare a indossare il nostro usurato mantello scivolando nelle ombre di un'imminente next-gen.

Inutile nascondere una certa curiosità nei confronti di una IP particolare come quella di Thief. Quindici anni fa, lo stealth game diventava argomento di scontro e dibattito tra le due fazioni console e PC, all'epoca ancora divise dal lungotevere delle esclusive. E mentre chi impugnava il primo pad targato Sony si districava tra bandane, CODEC e Soliton Radar con la prima pietra miliare a 32-bit del maestro Hideo Kojima, gli smanettoni delle schede madri "se la tiravano" con l'ostico, spietato "simulatore di scippi" di Looking Glass. Oggi, la situazione che si staglia all'orizzonte è completamente diversa: PC e console condividono lo stesso "parco giochi", lo stealth è diventato una componente universale imprescindibilmente dal genere e l'hardcore gaming cammina solitario sul viale del tramonto. Gettato nella mischia dei pochi (e fortunati) eletti selezionati da Square Enix per il suo pre-E3 2013, ci è stato finalmente permesso di scoprire da vicino i reali obiettivi di questo "ladro moderno", nonché di scambiare due chiacchiere con il simpaticissimo Stéphane Roy, producer del gioco, prima di un approfondito hands-on in quel di Los Angeles. Let's Stealth...

IL BRIVIDO DELLA NEXT-GEN...

Lo ammettiamo subito: quando ci sediamo in sala con i ragazzi di Eidos Montréal, la next-gen è il primo tra i nostri pensieri. Dopotutto, parliamo di una release a "soli" 512-bit (PS4, Xbox One e PC). E poter ammirare il nuovo Garrett su di uno schermo cinematografico, con la prima sessione in-game di Thief, ha decisamente il suo perché. Vero anche che, come in fondo ci aspettavamo, l'impatto è ridimensionato a un mero assaggio della prossima generazione: la risoluzione delle texture è da sogno, il capture delle espressioni dei visi è a tratti ipnotico e il sistema d'illuminazione in real-time (tratto caratteristico della saga) sarebbe impensabile sugli attuali hardware per console, eppure il classico "effetto wow" da passaggio del testimone stenta ad apparire sui volti dei presenti... compreso quello del sottoscritto. Ovvio che i tempi non siano abbastanza maturi per assistere alle reali capacità dei nuovi hardware. Ma in fondo sì,

Seppur caratterizzato da un'impronta fortemente stealth, l'azione di Thief non rifiuta, quando serve, momenti puramente action, atti più che altro a disimpegnarsi da quelle guardie che proprio non si è riusciti ad aggirare.

ci speravamo. Quando però l'azione comincia sullo schermo, riportando in fila indiana tutti gli stilemi che hanno definito la "thief experience", sublimemente instillati anche sui controller PS4 e Xbox One, il livello di esaltazione pubblica sale pericolosamente in sala. Garrett è tornato dopo un lungo periodo di assenza al suo paese natale, The City: un agglomerato steampunk di ciottoli e vetrate gotiche, dalle tinte scure e filtrate da un grigio-topo industriale e angosciante. Il popolo è in ginocchio con il diffondersi di una piaga sconosciuta, schiacciata dalla tirannia del "Barone" mentre i nobili continuano a vivere nel benessere e lo sperpero. Un caloroso bentornato che il nostro mago del furto non potrà che girare a suo favore.

"TUTTE LE STRADE"

Proprio come in passato, il percorso da intraprendere non sarà mai costrittivo grazie a un level design fedele ai primi capitoli e capace d'offrire numerose soluzioni e approcci agli ostacoli sul nostro cammino. Alcune più complesse da intuire, altre ben più evidenti, ma sempre e comunque personali e proprie del nostro stile. La prima novità apportata invece al gameplay stesso è una sorta di scatto in avanti: se una guardia nota del movimento ma non è riuscita ancora a vederci chiaramente, con la singola pressione di un tasto potremo chinarci scattando in avanti, raggiungendo la prima copertura utile.

Padroneggiare questa tecnica appare fin dai primi istanti di primaria importanza, visto che non sempre le ambientazioni ci consentiranno di spostarci tra le ombre con efficace rapidità. L'intelligenza artificiale e i numerosi parametri del gioco potranno essere comunque ritoccati a seconda delle nostre capacità, come ci spiegherà lo stesso Stéphane (vedi box), senza però influenzare banalmente il numero di avversari sul campo (che fin dai primi istanti di gioco appare tutt'altro che esiguo). Rubare alle spalle delle guardie e risolvere enigmi a base di frecce elementali risulta istintivo per gli appassionati della saga ma facilmente assimilabile anche per i neofiti del caso. Ogni errore, però, si paga caro e amaro: niente evasioni facili per Garrett, nessuno qui si scorderà dopo cinque minuti di averci visto. Passare da una zona scura all'altra è l'unica soluzione per evitare un rapido decesso e spesso non basterà: i nostri avversari hanno un ottimo udito oltre che un'invidiabile (e finalmente realistica) vista. Quello che magari non ci si aspettava, sono le sessioni cinematografiche e spettacolari a base di esplosioni e fughe tra le fiamme che arrivano, addirittura, a fulminei passaggi dalla visuale in prima persona a una in terza che ricalca lo stile del reboot di Tomb Raider. Durante questi momenti hollywoodiani il quarto capitolo della saga prende distanze a grandi passi dai suoi predecessori, sebbene sia davvero troppo presto per sapere il peso di tali nuovi elementi sull'intera ricetta messa nel piatto da Square Enix.

"...MENTRE CHI IMPUGNAVA IL PRIMO PAD TARGATO SONY SI DISTRICAVA TRA BANDANE, CODEC E SOLITON RADAR CON LA PRIMA PIETRA MILIARE A 32-BIT DEL MAESTRO HIDEO KOJIMA, GLI SMANETTONI DELLE SCHEDE MADRI "SE LA TIRAVANO" CON L'OSTICO, SPIETATO "SIMULATORE DI SCIPPI" DI LOOKING GLASS"



"THE CITY: UN AGGLOMERATO STEAMPUNK DI CIOTTOLI E VETRATE GOTICHE, DALLE TINTE SCURE E FILTRATE DA UN GRIGIO-TOPO INDUSTRIALE E ANGOSCIANTE"



TIME TO TRY

Finita la sessione giocata dai ragazzi di Eidos Montréal sul grande schermo e scambiate due interessanti chiacchiere con il producer del gioco (che trovate tra queste pagine), Stéphane Roy, il nostro secondo appuntamento con Thief viene fissato quindi direttamente nei pressi dell'edizione 2013 dell'Electronic Entertainment Expo di L.A., e come ogni secondo appuntamento la speranza è di vedere "qualcosina in più". E nell'affollato showfloor losangelino (dai toni sempre più consumer e meno trade del solito) l'eccitazione di poter toccare con mano quanto finora soltanto osservato, è quasi palpabile. Entriamo nella saletta isolata all'interno del booth Square-Enix con la smania di giocare e provare: la nostra postazione PS4 ci accoglie con aria condizionata, personale impeccabile e oltre mezzora di tempo per infilarci nei panni di Garrett. Tempo di tutorial, quindi: Thief non è mai appartenuto alla schiera dei titoli "play&go" e addentrarsi per The City senza aver affinato la vostra conoscenza del complesso sistema di gioco è come firmare la vostra condanna a morte per le prossime ore di gioco. La nostra visibilità agli avversari ci sarà notificata attraverso la classica icona a schermo ma attenzione: per la prima volta tutte le fonti di luce saranno totalmente dinamiche, grazie agli hardware di nuova generazione. Questo vuol dire che il vento potrebbe inclinare una lampada ad olio mandando in fumo la nostra copertura, lasciandoci inermi e scoperti davanti alle guardi nemiche. Tra le azioni che ci vengono illustrate durante questa lunga sessione illustrativa, l'utilizzo di un comodo rampino con cui improvvisare fughe mozzafiato o scalare pendii altrimenti impraticabili, le frecce d'acqua per spegnere le fiaccole e il Focus, abilità del nostro silenzioso Garrett che ci permetterà di notare dettagli utili delle ambientazioni e di combattere corpo a corpo con maggior efficacia. E dopo questo lungo livello introduttivo, ci ritroviamo nel bel mezzo della missione ammirata a Londra, che vedrà il nostro ladro impegnato nel furto del "Cuor di Leone", custodito nelle sale di un imponente castello. Proprio come nei vecchi capitoli, borseggiare le guardie potrà cambiare radicalmente il nostro approccio alla missione, con oggetti di primaria importanza come mappe e chiavi di alcune sezioni della mappa che potremo ottenere soltanto frugando nelle tasche dei nemici. Il Focus renderà più semplici azioni come anche lo scassinare porte, al prezzo di una porzione non esigua della barra di concentrazione (che potremo rigenerare soltanto recuperando foglie di papavero sparse per la città). Inoltre, il focus ci permetterà di colpire in un particolare punto l'avversario, lesionandogli le ossa, disarmandoli e così via, sulla falsariga di un Fallout 3, per intenderci. Quando però non si avrà a disposizione la concentrazione del buon Garrett, né riusciremo a eliminare le minacce con metodologia stealth, Thief al momento delude leggermente, con movimenti legnosi e controlli non sempre all'altezza della situazione. Svariati minuti d'infiltrazione dopo, ci ritroveremo davanti al primo enigma... ed è subito standing ovation per i ragazzi di Eidos Montréal! Ci ritroviamo



Pur restando fondamentalmente fedele all'originale, il Garrett di questo capitolo gode di un modello ridisegnato che, oltre alle ovvie migliorie date dalla next gen, gode anche di una rappresentazione un po' meno anonima che in passato.





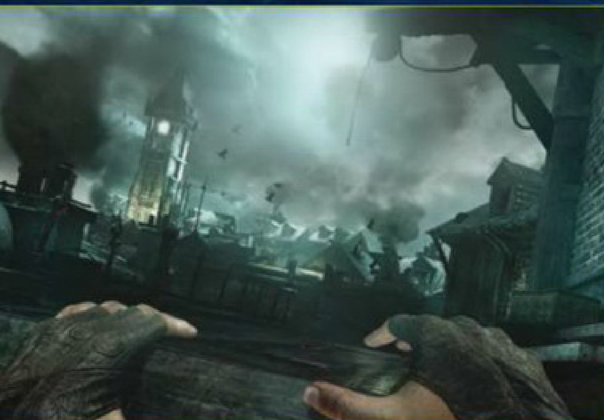
infatti di fronte a un puzzle complesso e "vecchia scuola" da una parte, ma con risoluzioni al passo con i tempi e i nuovi approcci delle avventure grafiche moderne. Non vi nascondiamo di esserci bloccati per svariato tempo prima di poter esclamare un laconico "ah, ho capito!". Una volta preso il bramato Cuor di Leone, però, le carte in tavola si mischieranno improvvisamente.

NEW SKIN

Dopo un'uscita di scena con il tesoro degna di Mission Impossible, ci ritroveremo costretti a scappare tra esplosioni e detriti, in un castello oramai in fiamme. Come già anticipato, farà capolino un'inedita visuale in terza persona che modellerà la nuova avventura di Garrett sullo stile Tomb Raider/ Uncharted, con tanto di quick time event e salti nel vuoto. Tecnicamente questa sezione appare spettacolare e coinvolgente, sebbene pecchi ancora nel bilanciamento del livello di difficoltà, con dei QTE fin troppo invasivi e ostici. La fuga è adrenalinica e da cardiopalma, mentre il netto cambio di gameplay riesce comunque a offrire una varietà non indifferente all'esperienza di gioco. Rimane da vedere però se i puristi della serie accetteranno questi frangenti così distanti dal mood degli scorsi capitoli o se tali iniziative diventeranno poi argomento di scontro e argomentazione. La sequenza di per sé non è che una minima parte del livello provato, vero, ma i dubbi rimangono. Parliamo sempre del tentativo di acquistare nuovi adepti mentre si mantengono "buoni" i fan di lunga data, ma è un gioco delle parti che il tempo ha mostrato come pericoloso ed a volte controproducente. I tempi, comunque, non sono ancora abbastanza maturi per trarre conclusioni o pareri, sebbene alcuni traguardi appaiano già evidenti: Thief è un titolo ostico e riflessivo, che fa della totale immersione la sua componente di maggior vanto come in passato, ricco di momenti spettacolari e d'atmosfera, da giocare al buio, in cuffia e in totale solitudine. Con la mano sulla prossima borsa, l'occhio vigile sulle ombre che scorrono sulle pareti e le orecchie tese, nelle tenebre ingannevolmente rassicuranti. Eidos Montréal sembrerebbe proprio sulla giusta strada e l'imminente next-gen potrebbe davvero consegnare a Garrett tutti gli strumenti per un suo meritato ritorno. Game Republic non può che spegnere le luci e attendere in un religioso silenzio il momento del suo verdetto.

"CON LA MANO SULLA PROSSIMA BORSA, L'OCCHIO VIGILE SULLE OMBRE CHE SCORRONO SULLE PARETI E LE ORECCHIE TESE, NELLE TENEBRE INGANNEVOLMENTE RASSICURANTI. EIDOS MONTRÉAL SEMBREREBBE PROPRIO SULLA GIUSTA STRADA..."

A TU PER TU CON
STÉPHANE ROY
(EIDOS MONTRÉAL, PRODUCER)







Ancora non ci è chiaro se lo sviluppo di Thief è opera dello stesso team responsabile di Deus Ex: Human Revolution.
No assolutamente. Siamo nello stesso studio e ci sono alcuni di noi che hanno lavorato a entrambi ma no, parliamo di un gruppo di persone differente. Detto questo, però, condividiamo la stessa filosofia in materia di sviluppo videogiochi, ovviamente.

Siamo rimasti piuttosto colpiti dall'uso di quello scatto che consentiva di entrare e uscire dall'ombra, sebbene ci sia sorto il dubbio che i giocatori possano finire con l'attraversare il livello affidandosi solo ad esso.
Sì, stai parlando dello "swoop". Di sicuro, è uno strumento utile per uscire velocemente da situazioni pericolose e a nostro svantaggio. E sì, abbiamo lavorato molto per limitarne l'uso in modo da non essere sfruttato impunemente. Ma di questo non posso ancora parlare però (sorride).

Parlando del level design, quanto "free-roaming" incontreremo nella City?
L'esperienza di Thief è fondamentalmente story-driven e chiunque potrà andare direttamente avanti con la sola storia. Detto questo, il city-hub è una vera e propria zona aperta dove fare molto più che comprare oggetti, vendere tesori e salire qualche scale. Potremo incontrare personaggi inediti, approfondire la nostra storia e molto altro ancora... o lasciar semplicemente perdere e proseguire con la compagna principale.

Purtroppo, abbiamo notato in più di un'occasione di poter sfuggire alle guardie nemiche pur nascondendoci sotto il loro naso.
L'IA della next-gen è un vero e proprio passo in avanti rispetto alle attuali console: talmente elaborata da necessitare limitazioni. Altrimenti sarebbe solo impossibile e frustrante avere la meglio su oltre quindici avversari nella stessa area. Per esempio, durante un beta testing abbiamo lanciato una bottiglia per attirare una guardia e lei, invece di andare verso il rumore si è girata verso la probabile origine di tale azione, freddandoci immediatamente. "Cool" hanno esclamato alcuni nella sala, ma il primo problema a cui ho pensato era come rendere giocabile un'intelligenza artificiale tanto evoluta. Alla fine abbiamo anche adottato un sistema che permette di controllare e programmare il livello di difficoltà letteralmente, rendendolo totalmente customizzabile. Il cono visivo degli avversari, il loro udito, i loro tempi di reazione... tutto regolabile attraverso comodi menu, non un banale aumento degli avversari (o della loro costituzione).

Un'ultima domanda Stéphane: quanto sarà importante il menu di gioco e l'aspetto strategico di Thief nell'economia del gameplay? O le sezioni action in terza persona come quella da noi provata alla fine della demo?
Thief non è un RPG quindi niente ore perse nei menu di gioco. Ci saranno un sacco di tipi di equipaggiamento diversi, ma ogni cambio o decisione al riguardo sarà immediata grazie al menu a scomparsa. E rimane un titolo fondamentalmente stealth, la terza persona in alcune sessioni è stata obbligatoria, dato che in alcune sequenze movimentate la visuale in soggettiva rappresentava soltanto un problema!

ANTEPRIME



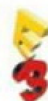
PREPARE FOR THE NEXT-GEN?

La novità è da sempre nuova linfa per la vita. Ma attenzione, io appartengo a quella categoria che non crede imprescindibilmente che tutto ciò che è inedito sia bello o che la vecchia strada sia sempre migliore di quella nuova. Eppure, sarebbe stupido negare che l'avvento delle nuove console durante l'E3 2013 abbia letteralmente svegliato dal loro torpore stampa e addetti al settore. O che il sottoscritto non sia voracemente eccitato nello scrivere per la prima volta l'apertura anteprime di Game Republic, che con il suo centocinquantunesimo numero entra nell'olimpo delle più "anziane" tra le riviste cartacee. Che poi la mia stessa vita privata si arrampichi parallelamente per nuovi pendii appare quasi ironicamente premeditato. Ecco quindi che arriva, sovente, una prima sbirciatina da "sotto le sottane" di quella next-gen tanto sospirata. Proprio come i primi baci di un nuovo amore, c'è ancora una genuina insicurezza di sottofondo, mentre i motori dei nuovi hardware Sony e Microsoft aspettano i tagliandi del primo rodaggio. Ryse lascia intravedere qualche centimetro di pelle in più mentre Watch Dogs, e Battlefield 4 pagano il pegno di un difficile parto a metà strada tra presente e futuro. Dal Giappone arriva però una sorpresa inaspettata in quel di Los Angeles: Final Fantasy XV (aka Versus: XIII), mostra come mamma l'ha fatta una next-gen non proprio alle porte. Al solo modico prezzo delle anime dei j-rpg come li ricordavamo vendute all'action puro e made in USA. Insomma, piuttosto che alle qualifiche, sembra di assistere al mero warm-up delle prossime, incredibili, meraviglie tecnologiche. Per il momento, "Be quiet and drive away" Repubblicani...

Valerio Pastore

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

CONCEPT ■ L'ultimo episodio di Metal Gear Solid introduce la serie nel panorama next-gen, operando una rivoluzione concettuale tanto a livello di narrazione che di gameplay, espandendone i confini alla luce di una nuova filosofia open world.

Nell'angolo più oscuro del nostro mondo, il destino di un eroe dannato sta per compiersi

La Next-gen non si riduce ad un pugno di circuiti che lavorano con più solerzia. Next-gen dev'essere un modo di pensare, un'occasione di cambiare le cose e portare il videogioco lì dove non è mai arrivato prima. Kojima l'ha sempre pensata così: il primo Metal Gear Solid estende il concetto di tridimensionalità a 360 gradi, investendo la grafica, le modalità di gioco, ma ancor prima i suoi personaggi e le loro tragiche storie personali. 15 anni di lavoro sulla serie non hanno fiaccato neanche un po' lo spirito pionieristico del padre della serie Hideo Kojima, ora galvanizzato dagli ultimi frutti messi a disposizione dall'evoluzione tecnologica. Del resto, Kojima-san l'aveva annunciato mesi fa: il prossimo Metal Gear alzerà lo standard in termini di quanto è accettabile trattare in un videogioco. Anche in questo caso, si tratta di una prevedibile evoluzione da parte di un autore che non si è fatto problemi a parlare, in un videogioco del 1998, del lato più oscuro degli armamenti nucleari, o di esistenzialismo e memetica nel suo immediato seguito. Abbiamo un brivido nel vedere la bella Paz, già sorridente idol in costume in Peace Walker, iconoclasticamente rasata a zero, sventrata e insanguinata, con un Big Boss intento ad estrarle un ordigno dalle viscere. È il segno che Kojima-san non si è fermato e, anzi, questa volta ha deciso di fare sul serio, di abbandonare forse del tutto anche l'ultimo residuo di autoreferenziale ingenuità videoludica, per anni suo marchio di fabbrica. Del resto, è il setting stesso a prestarsi perfettamente: siamo in Africa, nella mitologia della serie a un passo da quell'Outer Haven dove si compierà il destino di Big Boss e di suo figlio. E, nella triste realtà del nostro mondo, il vergognoso emblema dell'accentramento occidentale, patria degli ultimi, inferno sulla Terra dove ogni giorno si perpetua una nuova strage degli innocenti. Il trailer non ha timore di mostrare scene davvero impressionanti, come bambini soldato che imbracciano fucili, o ripetute sequenze di tortura, a base di bastoni elettrici e waterboarding. Per chi non lo sapesse, quest'ultima è una tecnica realmente usata dall'FBI, tristemente nota e assai controversa, dove chi la subisce viene incappucciato e preso a secchiate d'acqua provando una sensazione del tutto uguale all'annegamento. Diavolo di un Kojima, questa volta ci sei andato davvero giù pesante. I più maligni penseranno subito ad un gratuito elemento shock, ma la verità è che la serie, e la sua peculiare poetica della guerra, è stata sempre proiettata in attesa di questo giorno. Al di là delle tematiche, l'intreccio narrativo sembra essere persino più complicato del solito, con un Ground Zeroes che fungerà di fatto come prologo/tutorial, più limitato nel gameplay e direttamente connesso con gli eventi dell'ultimo episodio PSP. La porzione di gioco principale dovrebbe invece esplorare la definitiva caduta umana e psicologica di Big Boss, qui conosciuto come Punished Snake, che ha del resto da poco assistito alla distruzione di Mother Base. È in questa cornice narrativa che comincia a sviluppare la sua relazione con Adamska, l'antico nemico Ocelot, sfumando ulteriormente i confini della sua moralità. Insomma, il Kojima autore rischierebbe quasi di rubare la scena al Kojima game designer, se non fosse che nel frattempo quest'ultimo potrebbe seriamente riuscire laddove Assassin's Creed non è mai riuscito, ovvero applicare il genere stealth ai mondi in aperti in maniera radicale e significativa. Per la prima volta,

> "Guardare negli occhi Big Boss, scorgervi il fantasma di un tragico passato che non può essere cambiato, condividere per la prima volta con lui il suo incurabile dolore. Ora, tutto questo è possibile, con una forza che ha dello sconvolgente"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, PS4, Xbox One, Xbox 360
Origine: Giappone
Developer: Kojima Productions
Publisher: Konami
Genere: Action/Stealth
Uscita: TBA 2013
Giocatori: 1

Profilo Hideo Kojima

Hideo Kojima nasce il 24 agosto 1963, nel quartiere speciale di Setagaya, a Tokyo. Cresce a pane e cinema americano e da grande sogna di diventare un regista. Tuttavia il destino ha in riserbo qualcosa di diverso per lui: nel 1986 viene assunto da Konami, una casa di sviluppo per videogiochi. Qui riversa tutta la sua passione per il cinema creando la più filmica tra le saghe del Videogioco, Metal Gear Solid.

Storia Metal Gear Solid

Metal Gear
1987 (MSX 2, NES)

Metal Gear 2: Solid Snake
1990 (MSX 2)

Metal Gear Solid
1999 (PlayStation)

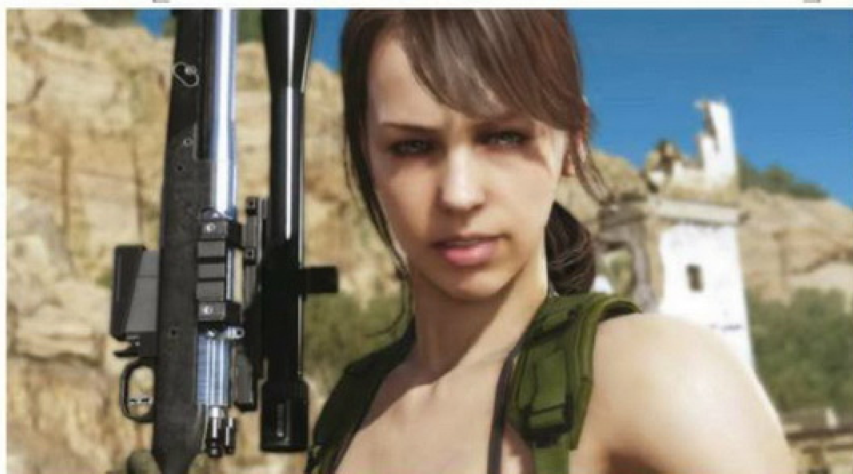
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
2001 (PlayStation 2)

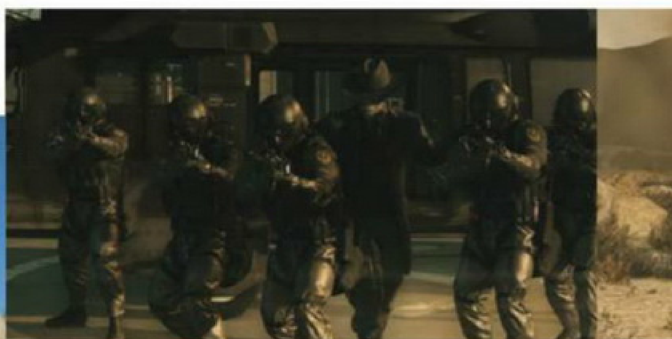
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
2005 (PlayStation 2)

Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots
2008 (PlayStation 3)



Down: Quiet è uno dei nuovi personaggi del cast. Nel trailer la vediamo subire delle pesanti torture, ma anche mostrare un'insolita abilità: un alone intorno ai suoi occhi che si ritira progressivamente. Trattandosi di un cecchino, l'idea è che sia dotata di una sorta di super-vista.







infatti, il campo di battaglia diventa il parco giochi dell'infiltratore perfetto, generando un'esperienza non lineare dove il giocatore è chiamato a condurre personalmente ogni aspetto della missione. Il tradizionale approccio libero allo stealth della serie, che ha sempre consentito di risolvere ogni situazione in almeno una decina di modi diversi, acquista nuovo senso ora che il gioco si è liberato dei canonici corridoi, rimpiazzato qui da ambientazioni vastissime dove il giocatore può adottare lo stile che preferisce. Lo scrupoloso sfrutterà a suo favore la possibilità di fare ricognizione del campo da lontano, usando il binocolo per scrutare i movimenti dei soldati. L'irruento tenterà il tutto per tutto nell'incontro con i soggetti ostili, magari facendo uso di un rinnovato CQC contestuale, che oltre a proporre la solita varietà di mosse ne aggiunge di nuove, che sfruttano la situazione del momento permettendo, ad esempio, di rivoltare il fucile in faccia al nemico per stordirlo. I campi di battaglia sono anche influenzabili in tempo reale dalle condizioni meteorologiche, e ovviamente modificati dall'alternarsi del giorno e della notte. Non si tratta di semplici ritocchi estetici, ma di ulteriori opportunità per il giocatore di portare a termine con successo l'infiltrazione. Peraltro, l'elaborazione in tempo reale di tali condizioni potrebbe vitalizzare il gameplay con un elemento di casualità, generando situazioni non pronosticabili: possiamo immaginare che una tempesta di sabbia sia un ostacolo fastidioso nel bel mezzo della fase esplorativa, ma anche una vera benedizione nel momento in cui, arrampicati su di un tetto, ci si prepara a calare dall'alto sul nemico. Le ambientazioni, data la loro ampiezza, potranno essere attraversate più velocemente usando dei veicoli, finora abbiamo visto la jeep e il cavallo, che a loro volta daranno la sponda a tattiche di mimetizzazione, come la possibilità di calarsi su un fianco dell'animale e passare inosservati di fronte a una pattuglia. È lecito pensare che si tratterà pur sempre di un open world fortemente guidato dagli eventi narrativi piuttosto che da una lista di missioni













Left: I toni della vicenda si tingono di nero e rosso sangue. Metal Gear Solid non è nuovo a temi adulti e profondi, ma questa volta il Maestro di Setagaya punta a scuotere le coscienze come mai prima d'ora.

Left: La fine del trailer mostrava Big Boss a bordo di uno strano mech in scala ridotta. Indice del fatto che, tematiche del mondo reale a parte, la distintiva componente sci-fi della serie non è stata abbandonata. Insomma, il Metal Gear ci sarà, dopotutto.

da compiere in sequenza, come potrebbe avvenire in un qualunque Assassin's Creed. Probabile quindi che la struttura del gioco non subirà una sostanziale rivoluzione rispetto al passato, ma sarà piuttosto allargata in termini di proporzioni e profondità. Incredibile a dirsi, quello che abbiamo visto all'E3 è solo un'ombra delle effettive potenzialità del nuovo motore FOX Engine, che nel trailer girava infatti su di una console di vecchia generazione. Ma la tecnologia sembra essere, ancora prima, uno strumento nelle mani di Kojima per modellare una messinscena dall'impatto emotivo fortissimo. Viene in aiuto a Kojima-san, sotto quest'aspetto, un indispensabile alleato. Stiamo parlando di Kiefer Sutherland, aka Jack Bauer, granitico protagonista della seminale serie televisiva 24. L'attore, che presterà voce e volto a Big Boss, è l'ultimo tassello necessario per una convergenza virtuosa tra cinema e videogioco. Pur da estimatori del lavoro di Hayter, è inevitabile che la voce di Sutherland sia in grado di donare al complesso personaggio una gamma di sfumature emotive e psicologiche molto più ampia, che è poi il motivo per cui Kojima Productions l'ha voluto a bordo. Sebbene ai fanboy la classica voce impostata da macho del precedente doppiatore mancherà un po', bisogna ammettere che il passaggio è avvenuto in maniera comunque rispettosa della tradizione. A intrigarci davvero sono poi le possibilità che apre il motion capture di rendere finalmente davvero umani quei volti iconici scolpiti dal maestro Yoji Shinkawa. Guardare negli occhi Big Boss, scorgervi il fantasma di un tragico passato che non può essere cambiato, condividere per la prima volta con lui il suo incurabile dolore. Ora, tutto questo è possibile, con una forza che ha dello sconvolgente. Per ricollegarci all'inizio, non nascondiamo quindi che, nonostante la nuova frontiera open world, ad aver veramente esaltato i nostri spiriti sono le prospettive narrative del nuovo MGS. Persino in un E3 non privo di trailer pseudo-artistici ed emotivamente intensi, non c'è David Cage o chicchessia che tenga. Kojima-san si riconferma ancora una volta come unico vero autore, nato e forgiato nel videogioco. Forse, l'unica persona attualmente in grado di elevarlo a strumento per capire la nostra natura, e quella dell'epoca buia in cui ci troviamo a vivere.

Guglielmo De Gregori

FANTASTIC MR. FOX

Sviluppato direttamente da Kojima Production, il FOX Engine è la nuova punta di diamante delle produzioni Konami. Distintosi per duttilità e qualità dei dettagli, il lancio del motore fu anche un'occasione per Kojima di presentare al pubblico i primi indizi su Metal Gear V, sebbene questi siano stati chiari solo con il senno di poi. Particolarità del motore, oltre la sua eccellente gestione di caratteristiche quali cambiamenti climatici e cronologici (leggasi alternanza giorno/notte), è quella di essere estremamente versatile tant'è che, oltre ad essere utilizzato anche per la versione cur gen del gioco, è anche (con le dovute modifiche) alla base della prossima interazione calcistica di Konami: PES 2014.



Ryse: Son Of Rome

CONCEPT Un hack and slash ambientato nell'antica Roma che fa della violenza e del taglio estremamente cinematografico il suo principale punto di forza.

Ryse si prepara alla gloria next-gen: sconfitta sicura o trionfo immortale?

Un po' feriti nel sentimento patriottico, ci tocca ammettere che l'Italia, e in modo particolare la storia di Roma, non è tra i setting preferiti dall'industria videoludica, almeno per quanto riguarda la sfera limitatamente action. Ed è un vero peccato perché, tra tutti i periodi storici, l'ascesa e la caduta di Roma è tra quelli più emozionanti: spargimenti di sangue, decapitazioni, onore e grandi ideali celebrati sul campo di battaglia. Chiaramente discostandosi dall'accuratezza storica di un Total War, e muovendosi verso lidi smaccatamente vicini a quelli hollywoodiani, Ryse: Son of Rome propone una classica storia di vendetta: il protagonista è il giovane soldato romano Marius Titus, che si è visto uccidere la famiglia per mano dei barbari e ha votato la sua vita a combattere quello stesso nemico che sta portando alla rovina l'Impero, al quale ha giurato fedeltà eterna. Crytek si allontana quindi vistosamente dalla comfort zone del genere FPS e della fantascienza, per inoltrarsi invece nell'action puro. Giusto e inevitabile attendersi dal colosso tedesco una rifinitura grafica degna della qualifica next-gen. E siamo del resto accontentati da una messinscena che non sfigura rispetto all'illustre curriculum dello sviluppatore, che qui sceglie di puntare tutto sulla vastità degli ambienti e sulla quantità di personaggi a schermo, indispensabile per rendere l'idea di un'epica battaglia campale. La buona qualità delle animazioni facciali e dei movimenti dei soldati non rende difficile credere ai proclami di Crytek, che a quanto pare avrebbe integrato la motion capture all'interno del gameplay stesso, e non limitandosi alle cuscene. Come prevedibile, il motore dà il meglio di sé nel ricreare gli equipaggiamenti dei soldati dell'urbe, le cui dettagliatissime armature scintillano e risplendono grazie a un più che competente sistema di illuminazione dinamico. In tutto questo, il frame rate sembra gestire la situazione in scioltezza, seppur con qualche sporadico affaticamento. Ciò nonostante, Crytek sembra comunque intenzionata a voler giocare sul sicuro, a proporre qualcosa di grande impatto, ma che si regge su un'impalcatura incredibilmente meno complessa e sofisticata rispetto a quella di titoli come Crysis 3. Di certo la possibilità di comandare un'intera falange romana è un'occasione unica di creare un momento emotivamente coinvolgente, ma si ha la forte sensazione di non avere mai veramente il controllo su quello che accade, e che il proprio intervento sia limitato alla semplice pressione di tasti. Un discorso simile può essere applicato al combattimento, che consiste nell'inanellare fendenti in sequenza, azzeccando il giusto tempismo, in maniera del tutto simile al noto sistema free flow inaugurato da Batman Arkham Asylum. Ogni mossa viene accompagnata da un effetto slow motion che farà la gioia di tutti gli amanti di Zack Snyder e del suo 300. Della demo ci ha impressionato favorevolmente comunque la varietà delle situazioni: il nostro protagonista si spostava infatti dal comandare le truppe e vivere la battaglia insieme a loro, per poi procedere in solitaria una volta sfondate le linee nemiche, fino a occuparsi personalmente di decimare uno ad uno i soldati posti a difesa dell'obiettivo. Le mosse finali sono adeguatamente sanguinose, scivolano con consapevolezza nel trash e dovrebbero essere in grado di generare nel giocatore la stessa esaltazione machistica evocata da pellicole come Il Gladiatore. Gambe mozzate, balletti di morte tanto insensati quanto spettacolari, esplosioni degne di Michael Bay: Ryse insomma svolge il suo dovere laddove è chiamato a farlo, esasperando senza vergogna la mattanza. Sempre seguendo una simile filosofia, votata alla spettacolarità piuttosto che al rigore della sfida, tali mosse di esecuzione sono portate avanti tramite dei classici quick time event. Considerato il larghissimo ammontare di critiche che questa scelta ha già ricevuto su Internet, è lecito immaginare (o almeno è auspicabile) che il loro ruolo nell'economia di gioco sarà ridimensionato. O che quanto meno la loro difficoltà venga ritoccata verso l'alto: ora come ora, il gioco

> "Gambe mozzate, balletti di morte tanto insensati tanto spettacolari, esplosioni degne di Michael Bay: Ryse insomma svolge il suo dovere laddove è chiamato a farlo"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox One**
Origine: Germania
Developer: Crytek
Publisher: Microsoft Game Studios
Genere: Azione
Uscita: Novembre 2013
Giocatori: 1

Profilo Crytek

Fondato nel 1999 dai fratelli Cevat, Avni e Faruk Yerli, Crytek è uno dei team più tecnologicamente avanzati dell'intera industria videoludica. Ryse: Son of Rome rappresenta il loro primo ingresso in territori lontani dall'FPS di Far Cry e Crytek, nonché il debutto sul palcoscenico della next-gen.

Storia Crytek

Far Cry
2004 (PC)

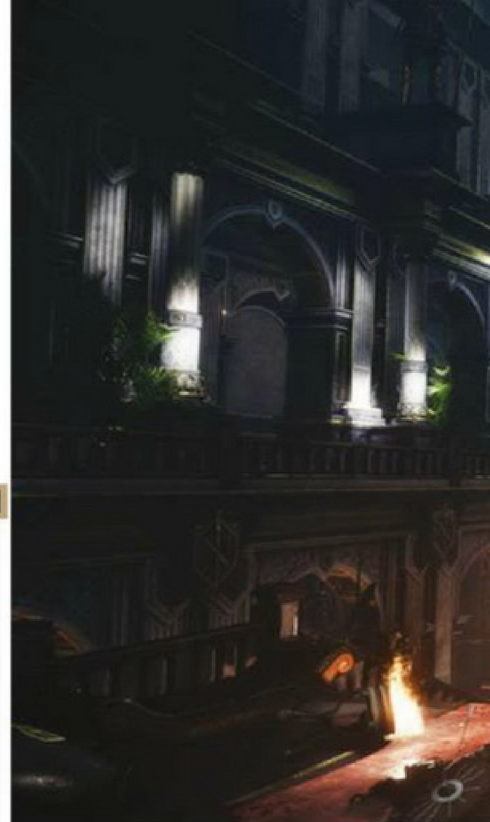
Crysis
2007 (PC, PS3, Xbox 360)

Crysis Warhead
2008 (PC)

Crysis 2
2011 (PC, PS3, Xbox 360)

Crysis 3
2013 (PC, PS3, Xbox 360)

Warface
2013 (PC)







A VOLTE RITORNANO

Ryse è il classico titolo che vedi spuntare più volte all'E3, fino a che i tempi di sviluppo si protraggono talmente tanto da rendere più scaltro il passaggio alla generazione successiva. Ryse, inizialmente conosciuto come Codename Kingdoms, nasceva come risposta hardcore a una lineup Kinect rivolta principalmente a chi ama il fitness o è ancora in età prescolare. Forse c'è un universo parallelo in cui l'operazione è andata a buon fine, nel nostro invece il focus del gioco sulle funzionalità Kinect è stato fortunatamente ridotto al solo uso dei comandi vocali.



Up: Il nostro Marius Titus non è decisamente un tipo che ama lo stealth. Per rintracciarlo, basta seguire la scia di cadaveri che lascia dietro di sé.

Down: "Kratos? Non ho assolutamente idea di chi sia. E se ve lo state chiedendo, non ho nessuna intenzione di imitarlo. Lo giuro. Davvero.".







giudica la nostra reattività in maniera ancora troppo indulgente, ma siamo del resto ancora in tempo perché vengano operate delle modifiche in tal senso (sperando ovviamente di non esagerare nel senso opposto). La più grande incognita, se ripensiamo al portfolio di Crytek, è più che altro come si svilupperà la campagna a livello narrativo. Non potendo contare sull'attrattiva di un gameplay cristallino come quello di un Crysis 3, quello che ci aspettiamo è che Ryse non si prenda troppo sul serio e imbracci appieno la sua natura sopra le righe, ambendo a raggiungere lo status di esagerato, tanto divertente, peplum interattivo.

Guglielmo De Gregori



Dead Rising 3

CONCEPT Capcom si fa carico ancora una volta del gravoso compito di dimostrarci la potenza del nuovo hardware Microsoft con quello che sa fare meglio: assalire le nostre console con centinaia di zombie.

L'E3 ci presenta gli zombie di nuova generazione!

Nel 2006 il primo Dead Rising realizzava il sogno proibito di tutti i videogiocatori amanti degli zombie digitali: una vasta ambientazione popolata da centinaia di morti viventi intorno al protagonista costantemente minacciato dall'ineluttabile piaga apocalittica. Prima di allora, infatti, era impossibile immaginarsi un gioco tecnologicamente tanto avanzato da permettere la presenza di un così elevato numero di personaggi a schermo. Capcom, insieme a Microsoft, aveva ben pensato di mostrare i prodigi di Xbox 360 (allora ancora in fasce) proprio sfruttando questo espediente. Ma come un sogno veniva realizzato, un altro rimaneva disatteso. Nonostante l'ampiezza del centro commerciale del primo episodio, e del casinò del secondo, la tentazione di volere di più, come una città completamente esplorabile, era forte in molti appassionati della saga. Ecco quindi che l'E3 2013 è stato per Microsoft l'occasione per mostrare, con la stessa strategia del primo capitolo della serie, i muscoli di Xbox One, presentando al pubblico con l'acquolina in bocca il terzo capitolo di Dead Rising, ancora una volta in veste di esclusiva. Sviluppato da Capcom Vancouver, che ha adottato la serie orfana di Kenji Inafune realizzando un secondo capitolo discreto, ma povero di nuove idee, Dead Rising 3 potrebbe rappresentare la vera rivoluzione del brand. Grazie alle possibilità del nuovo hardware, gli spazi di gioco saranno enormemente ampliati trasformando Dear Rising in un vero e proprio open world ambientato in un'intera città invasa dagli zombie. 10 anni dopo Dead Rising 2, la desolata città di Los Perdidos appare decaduta e in rovina da tempo. Nei panni del nuovo protagonista, Nick Ramos, giovane meccanico dai connotati latino-americani, abbiamo potuto ammirare alcuni scorci del gioco. La cosa che salta subito all'occhio, oltre all'illuminazione dinamica e al grandissimo dettaglio di quanto ci circondava, è la cura con cui sono stati ricreati gli interni e i corridoi delle case, per nulla trascurati rispetto agli esterni. La telecamera è parsa più ravvicinata che in passato e l'immedesimazione, coadiuvata dai tratti meno caricaturali degli zombie (ora più terrificanti che mai), pare giovarne molto. Alcune penombre intraviste attraversando l'edificio abbandonato di turno, lasciano inoltre presagire la volontà di creare maggiore atmosfera rispetto al passato. Ogni elemento, animato o meno che sia, ha un'inedita pesantezza, che rende le animazioni di Nick e degli zombie molto più realistiche incidendo in collisioni credibili e gratificanti all'occhio, avvertibili anche mentre ci facciamo strada a spintoni tra la folla. Anche la fisica risulta di molto migliorata rispetto ai precedenti capitoli, tant'è che elementi come stracci, vetri e lamiere tendono ad avere reazioni più naturali e complesse. Naturalmente, l'anima eccentrica e chiassosa di Dead Rising non è stata cancellata: il fulcro del gioco è chiaramente quello di sempre: sopravvivere e sbarazzarsi delle centinaia di aggressivi cadaveri redivivi che ci circondano nel modo più imprevedibile, improvvisato e fantasioso possibile. Il feeling tipico della serie, insomma, sembra intatto. Riguardo all'ampio setting di gioco, questo risulta ampio e snellito: abbiamo visto Nick arrampicarsi e superare ostacoli urbani con molta fluidità, inferire sugli zombie con diverse combinazioni corpo a corpo e servirsi di mattoni ed altri materiali di fortuna raccolti lungo la strada come arma. Non mancheranno ovviamente le più disparate bocche di fuoco. Una volta impugnate, poi, una comoda visuale in seconda persona ci permetterà di mirare alla testa del nemico in maniera piuttosto precisa, definendo le

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox One
Origine: Canada
Developer: Capcom Vancouver
Publisher: Capcom
Genere: Azione
Uscita: inverno 2013
Giocatori: 1 o 2 (online)

Storia Capcom

I Capcom Vancouver, una volta conosciuti come Blu Castle Games, sono degli sviluppatori canadesi che appartengono alla scuderia occidentale di Capcom. Prima di occuparsi della celebre saga di Dead Rising, la compagnia ha realizzato alcuni titoli sportivi dedicati al baseball: The Bigs, The Bigs 2 e Major League Baseball Front Office Manager, godendo anche di un discreto seguito tra gli appassionati del genere.

Storia Dead Rising

Dead Rising
2006 (Xbox 360)

Dead Rising 2: Case Zero
2010 ((Xbox 360)

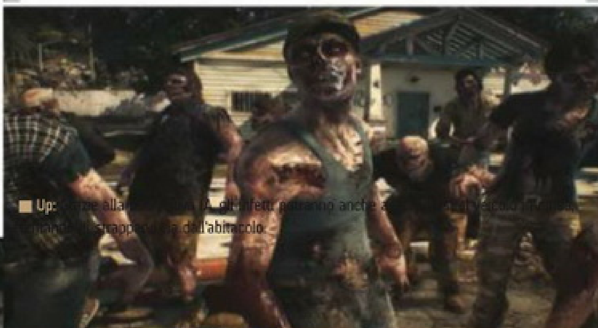
Dead Rising 2
2010 (PS3, Xbox 360, PC)

Dead Rising 2: Case West
2010 (multi)

Dead Rising 2: Off The Record
2011(PS3, Xbox 360, PC)



Down: sembra esserci una buona varietà tra le fila degli zombie, ci auguriamo che i nemici siano abbastanza diversificati .



Up: [illegible] dall'abitacolo.





Down: Grazie alla loro nuova I.A, gli infetti potranno anche aggrapparsi al veicolo in corsa, tentando di strapparvi via dall'abitacolo.



QUESTIONE DI COLORE

Dead Rising 3 è molto lontano dalla colorata spensieratezza dei precedenti capitoli. Los Perdidos è una città sporca: il cielo e i raggi di un timido sole che a stento riescono a illuminare la polverosa città, rivelano le tinte fredde di quartieri grigi e smorti. Lo stile post apocalittico, retaggio delle nuove tendenze artistiche avviate dalla serie Walking Dead, sembra marchiare in maniera netta anche Dead Rising 3. La branchia occidentale di Capcom ha voluto puntare su una svolta più verosimile del brand, avvicinandosi di più ai gusti del grande pubblico.

"Alcune penombre intraviste attraversando l'edificio abbandonato di turno, lasciano inoltre presagire la volontà di creare maggiore atmosfera rispetto al passato."

fasi shoter decisamente più precise che in passato. La possibilità di creare improbabili armi ibride, come il "martello-sega circolare", feature introdotta in Dead Rising 2, è ancora presente e attuabile in ogni istante, liberata dall'ingombro di necessitare di un tavolo di lavoro per fabbricarle. Ovviamente ci aspettiamo un arsenale rinnovato, anche se per ora ci accontentiamo della pistola spara razzi segnalatori che, implodendo nell'aria, distraggono gli zombie permettendoci una fuga meno rischiosa. Sarà poi possibile utilizzare diversi veicoli per girare per la città, falciando gli zombie a dovere o per ripararsi e scappare da gruppi troppo folti. Proprio li zombie, inoltre, sono stati dotati di una nuova e più raffinata I.A., capace anche di percepire i rumori della nostra stanza grazie al Kinect. Chiudiamo queste prime impressioni sul titolo con un dettaglio fondamentale: Dead Rising 3 non presenterà più i limiti di tempo per completare le missioni, che rendevano per molti l'originale sistema di gioco ostico e difficoltoso. La progressione sarà libera e ognuno potrà seguire il proprio ritmo. Insomma, le premesse per accontentare tutti gli amanti della saga e i giocatori più occasionali ci sono, e la data di lancio presumibilmente vicina all'uscita della nuova console renderà molto difficile resistere alla tentazione di portarsi a casa Xbox One questo inverno. Microsoft e Capcom, sicuramente sperano che sia così.

Luca Dellapiazza



Gran Turismo 6

CONCEPT ■ Innovare senza rischiare. È questa la politica adottata da Polyphony Digital per il prossimo Gran Turismo. Modello di guida rifinito e comparto tecnico migliorato: in sintesi GT6.

Il ritorno del figliol prodigo

"Real Driving Simulator". Utilizzando queste tre semplici parole Sony apriva nel lontano 1998 i battenti di una nuova era delle corse in pixel. Basta con le derapate impossibili dell'icona arcade Ridge Racer, con le gare a suon di power up e spintoni di Mario Kart e con le lanciatissime astronavi di Wipeout e F-Zero, da 1998 in poi tutti saremmo diventati piloti nel senso più vero del termine. Perché con Gran Turismo, sviluppato dall'allora semisconosciuta Polyphony Digital, il genere delle corse si sarebbe tolto lustrini e scarpe col tacco per mostrarsi in tutta la sua "simulante" bellezza. Sfideremmo qualsiasi videogiocatore a non ricordare la prima indimenticabile partita a Gran Turismo. Pensavi: ok, graficamente sembra una gara in TV, ma figurati se non sarà la solita solfa! Poi premevi l'acceleratore, facevi la prima curva senza nemmeno badare al pulsante del freno e iniziavi a sentire un inquietante stridulo provenire dalle gomme. Poco dopo eri fuori pista senza capire perché la tua vecchia Nissan Sylvia S14 classe 1989 fosse lì, ferma in mezzo al prato invece di essere già davanti a tutti gli altri. Solo dopo un altro paio di tentativi, realizzavi finalmente che qualcosa era cambiato. Il tuo modo di guidare sarebbe cambiato. Scusate la divagazione nel passato, ma questa introduzione era assolutamente doverosa per capire quale fosse all'epoca l'entità del primo impatto emotivo con quella che, a fianco ai vari Crash Bandicoot, Jak & Daxtrer, Ratchet and Clank, God of War, Uncharted, Killzone e compagnia bella, rimane indiscutibilmente la serie simbolo per eccellenza del marchio PlayStation. Adesso torniamo al presente o forse è meglio dire al futuro più prossimo. Annunciato in occasione del quindicesimo anniversario della serie, Gran Turismo 6 si appresta a debuttare su PS3 durante quest'anno, in una data ancora da precisare. L'intenzione di Polyphony Digital è chiara: riscattare il mezzo scivolone compiuto con GT5 e strappare il cuore al suo diretto rivale: Forza Motorsport 5. Semplice no? Sebbene non sembri che GT6 voglia realmente rivoluzionare e rivoluzionarsi, puntando in questo senso solo a offrire il meglio di quanto la serie abbia saputo esprimere in tutti questi anni, i colpi di coda di certo non sembrano mancare. Ma partiamo togliendo subito il velo su una curiosità che interessa un po' a tutti: gli incidenti. Ebbene non ci saranno, neanche questa volta. Tralasciando i motivi di questa scelta bizzarra (che rimandiamo all'apposito box), quello che veramente conta è che GT6 è capace di convincere anche senza la fantomatica presenza dei danni. E lo fa sia con i numeri, con ben sette piste nuove e 1200 modelli di auto disponibili, che con la qualità, grazie al generale lavoro di fino che il team di sviluppo sta apportando al modello di guida e a un po' tutti gli aspetti cardine della serie. Una volta scesi in pista si notano subito quelle piccole accortezze che fanno del titolo un prodotto sicuramente più fresco del suo predecessore. Guidando si ha l'impressione che la vettura si comporti con maggiore dinamicità in strada e questo perché il gioco sullo sterzo tende a farsi più o meno ostico a seconda del grado di ampiezza della curva e, ovviamente, dell'assetto e delle caratteristiche dell'auto. Il risultato è certamente un incremento delle livello difficoltà del gioco, anche se bisogna dire che non sempre le differenze con GT5 appaiono così evidenti. Un miglioramento già più palpabile sono invece i menù, ora più sobri ed eleganti che nelle scorse iterazioni ed esenti da caricamenti eccessivamente lunghi e tediosi. Lo stile inconfondibile di Gran Turismo è insomma rimasto intatto tanto in pista quanto fuori dal paddock. Graficamente questo sesto capitolo ci ha forse convinto di meno. Badate bene: si tratta solo di un primo sguardo fugace che lascia il tempo che trova, ma per il momento pare che l'aspetto estetico di Gran Turismo 6 abbia subito un ritocco pesante solo nei modelli delle auto "contraddistinti da una modellazione poligonale decisamente più accurata e da un comparto texture spinto ai limiti delle capacità dell'attuale ammiraglia Sony" e nulla più. I tracciati mantengono un aspetto generalmente spoglio, presentando in alcun casi qualche sbavatura grafica di troppo, mentre la cura nella visuale all'interno dell'abitacolo non ci è sembrata

> "L'intenzione di Polyphony Digital è chiara: riscattare il mezzo scivolone compiuto con GT5 e strappare il cuore al rivale Forza Motorsport"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Giappone
Developer: Polyphony Digital
Publisher: Sony
Genere: Corse
Uscita: TBA 2013
Giocatori: TBA

Profilo Polyphony Digital

Nata sotto il nome di Polys Entertainment, l'azienda responsabile della serie Gran Turismo cambia i propri dati anagrafici in Polyphony Digital nel 1998, al seguito del successo mondiale riscosso dal primo epocale episodio del Real Driving Simulator per eccellenza. Il presidente è Kazunori Yamauchi, ideatore del gioco.

Storia Gran Turismo

Gran Turismo
1998 (PlayStation)
Gran Turismo 2
1999 (PlayStation
Gran Turismo 3: A-Spec
2001 (PlayStation 2)
Gran Turismo 4
2004 (PlayStation 2)
Gran Turismo 5
2010 (PlayStation 3)













Up: Il parco auto di Gran Turismo 6 vanterà come da tradizione per la serie sia modelli più recenti che le immancabili auto d'epoca.





Right: Come da prassi per la serie anche in Gran Turismo 6 l'utilizzo dei piani d'illuminazione è capace di riproporre realisticamente il dinamismo con cui l'ambiente si riflette nelle carrozzerie lucide delle auto.







QUANDO I DANNI NON ESISTONO

Mettetevi per la sesta volta l'anima in pace, perché nemmeno questa volta Polyphony Digital ha dedicato un solo secondo del suo tempo sull'annosa questione dei danni. Kazunori Yamauchi ha preferito utilizzare anche queste volta l'elisir di eterna giovinezza per le auto del gioco, preferendo concentrare tutti gli sforzi della produzione su aspetti più importanti della simulazione. Secondo lui, ovvio!



così curata come in altri esponenti del genere. Il gioco mantiene comunque un fluidità grafica di tutto rispetto, sempre incollata sui 60 frame al secondo e capace di trasmettere finalmente un buona sensazione di velocità. Cosa aspettarci dunque da questo GT6? Tradizione e innovazione. Meglio dire che il titolo Sony convince per il momento quanto serve a creare la giusta dose d'attesa, senza la necessità di guardare più in là, verso nuovi orizzonti. E per un titolo in uscita al crocevia della Next Gen, che si preannuncia poco piccante ma ben speziato, tutto sommato può andare bene. O forse no?

Davide Panetta



Down: Un testa-a-testa decisamente poco rassicurante. Voi da che parte state?





Need for Speed: Rivals

CONCEPT La più nota serie racing di Electronic Arts si prepara al debutto sulle console di prossima generazione, tornado alla classica formula degli inseguimenti tra polizia e fuggiaschi, cuore pulsante di questa nuova ed attesa produzione.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Origine: USA
Developer: EA Ghost Games
Publisher: Racing
Genere: Picchiaduro
Uscita: 19 Novembre 2013 – TBA Next Gen
Giocatori: 1 - Online

Profilo EA Ghost

Ghost Games è uno dei nuovi team di punta del colosso Electronic Arts. Ha sede a Gothenburg, in Svezia, ed è attualmente al lavoro, assieme a Criterion, sul nuovo ed atteso capitolo della serie Need for Speed, Rivals, grazie anche al nuovo e potente motore grafico Frostbite 3.

Storia Need for Speed

Need for Speed: Undercover **2008 (Multi)**

Need for Speed: Shift **2009 (Multi)**

Need for Speed: Nitro **2009 (Nintendo DS)**

Need for Speed: Hot Pursuit **2010 (Multi)**

Shift 2: Unleashed **2011 (Multi)**

Need for Speed: The Run **2011 (Multi)**

Need for Speed: Most Wanted **2012 (Multi)**

Come il gatto che insegue il topo.

Dopo aver deluso molti fan con The Run, ed aver in parte recuperato terreno con Most Wanted, la serie Need for Speed torna finalmente alla ribalta in occasione dell'ultimo E3 in quel di Los Angeles. Come in Hot Pursuit, tra i più apprezzati episodi della serie, anche questo Rivals si propone di portare al centro dell'attenzione le meccaniche alla "guardie e ladri" tanto apprezzate dai fan. La demo avvistata in quel della fiera Los Angelina si basava completamente sul multiplayer, con quattro squadre da tre giocatori. Ogni partita consentiva ai partecipanti di impersonare tre fuorilegge e tre sbirri, con il chiaro obiettivo di sfuggire/inseguire i rispettivi avversari. Colui il quale fosse stato in grado di raggiungere il punteggio più alto in assoluto, veniva decretato come il vincitore. Una mappa open world liberamente esplorabile battezzata Redwood County consentiva di accettare di volta in volta le nuove competizioni disponibili, regalando punti che andavano a sommarsi con quelli ottenuti durante il completamento del tracciato. Più salti, derapate, o avversari speronati, più alto era lo score finale. I poliziotti avevano invece il "semplice" compito di inseguire e arrestare i fuggitivi, danneggiando la loro auto al punto da renderla inutilizzabile. Ma non solo: tutta la scorta di punti non ancora depositata dell'autista in panne, andava a sommarsi al punteggio della polizia, creando così un interessante battaglia arcade. A completare il quadretto, lo sbandierato "AllDrive", ossia la feauture che promette di evitare le noiose sale d'attesa e le lobby: grazie infatti alla sola pressione di un tasto avremo la possibilità di entrare in tempo reale in inseguimenti già in corso inseguimenti, oppure rimpiazzare al volo un posto "vacante" precedentemente diretto dalla CPU. Il concept, semplice ma funzionale risultava comunque ben innestato nella Redwood County messa in piedi da EA, costruita sul versatile motore grafico Frostbite 3: effetti atmosferici variabili (che andranno, chissà, ad influenzare l'andazzo delle varie gare?), con danni visibili alle autovetture e pezzi di carrozzeria che volavano ad ogni urto, oltre ad una fluidità realmente sorprendente. Insomma Need For Speed: Rivals, pur non promettendo chissà quali stravolgimenti a livello di concept, parrebbe in grado di portare con grinta e passione la serie nella prossima generazione di console (e non solo), racchiudendo quanto di buono fatto negli ultimi anni, ed aggiungendo un motore grafico che promette adrenalina e spettacolarità. Ad ogni modo, per scoprire se Electronic Arts ha imboccato la strada giusta, ci toccherà aspettare novembre, mese in cui Rivals taglierà il traguardo nei negozi nostrani.

Marcello Paolillo



Up: Come da tradizione, Need for Speed: Rivals sfoggerà diverse delle supercar internazionali su licenza tra le quali è impossibile non notare le ben note livree del cavallino rampante.







Up: Tutto quello che dovrete fare per l'off-road sarà preparare il veicolo in un apposito garage. Ogni punto della mappa degli USA sarà raggiungibile, dalle vette innevate fino al deserto del Nevada.

The Crew

CONCEPT Ubisoft scende in campo nella lotta del perfetto racing game con un titolo che promette di farci correre per le strade americane senza limiti. Pronti a infiammare la Route 66?

Quando Tanner e Test Drive incontrano la next-gen.

Se c'è una cosa che abbiamo notato durante lo scorso E3 di Los Angeles, è che l'industria parrebbe puntare a racing game di vario genere. Tra teste di serie come Gran Turismo 6, Forza Motorsport 5 e Need for Speed: Rivals, Ubisoft scende in pista con la sua personale interpretazione del mondo delle quattro ruote con The Crew, opera di Ivory Tower e Ubisoft Reflections. Il gioco sarà un insieme di innovazioni in termini di gameplay, miste a tutta una serie di accorgimenti che potrebbe attirare gli amanti della serie Need for Speed: Underground, a cui il team si è parzialmente ispirato. Una storia ovviamente c'è, ma le due compagnie si sono guardate bene dallo svelarne i dettagli ora, limitandosi a dire che il protagonista sarà impegnato in un'operazione sotto-copertura volta a sgominare alcune "crew" capitanate da malavitosi ricercati dalla legge. Il tutto sarà incastonato in un'ambientazione open-world d'eccezione: gli Stati Uniti. Esattamente come avviene in Skyrim per la sua mappa della regione, infatti, in ogni momento i piloti potranno zoomare fuori dalla posizione attuale per accedere a un'intera cartina degli USA, da cui scegliere una nuova destinazione in un punto qualsiasi della mappa. Le principale differenza dal titolo Bethesda, però, è che nel corso delle transizioni non ci sarà alcun caricamento. Per il momento le città certamente presenti nel gioco saranno Aspen, Los Angeles, Las Vegas, Miami, New York, Detroit e Chicago. Pur ricreando i monumenti significativi locali per offrire una fedeltà grafica tipica di un free-roaming, Ivory ha già chiarito che la cura nei dettagli sarà lievemente minore a un qualsiasi esponente del genere, per via dell'enorme grandezza dell'open-world caricato in memoria. In termini di gameplay, The Crew offrirà elementi ruolistici intrecciati con meccaniche tipiche dei racing game arcade. Il giocatore potrà accettare una gara e correrla istantaneamente, con modalità che vanno dalla "caccia a un obiettivo" fino a sprint e competizione su pista. Nello specifico, ci saranno gare cittadine, off-road, e a circuito. Per ognuna di queste tre macro-aree avrete a disposizione vari pacchetti personalizzazione dell'automobile, affinché possiate modificare l'assetto dell'auto dalle corse all'off road. Ovviamente la mappa sarà cosparsa di attività secondarie e primarie, e ognuna di esse sarà affrontabile con il vostro gruppo di tre amici, in una miscela di cooperazione in cui il migliore otterrà più punti esperienza. Resta chiaro che The Crew permetterà tutto questo perché è fondamentalmente un MMO, ma i forti legami al single-player e a NFS: Underground ci spingono a tenerlo d'occhio molto da vicino.

Giulio Pratola

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox One, PC, Playstation 4
Origine: Francia
Developer: Ivory Tower, Ubisoft Reflections
Publisher: Ubisoft
Genere: Racing MMO
Uscita: Inizio 2014
Giocatori: 1-8 (Online)

Profilo Ivory Tower

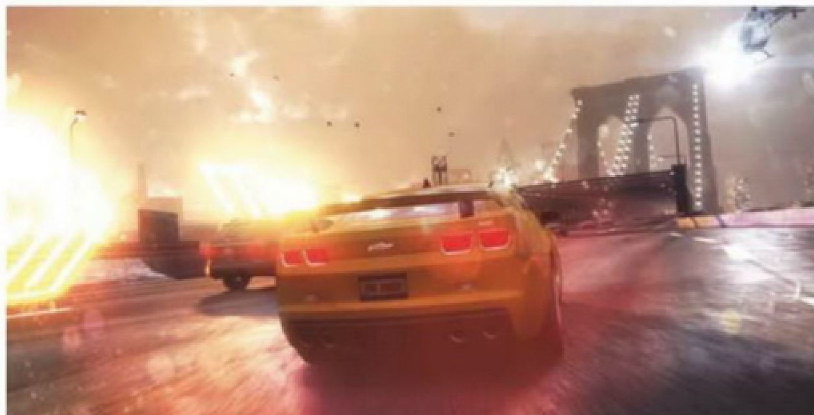
Ivory Tower è una software house sita a Lione, in Francia. Essa è composta per la maggior parte da veterani dell'industria dei videogiochi, provenienti dagli oramai defunti Eden Games. In termini di racing game, gli sviluppatori della compagnia vantano lavori come Test Drive Unlimited e V-Rally alle loro spalle, ed attualmente sono impegnati con The Crew per conto di Ubisoft.

Storia Ivory Tower (Come Eden Games)

V-Rally
1997 (Multi)

Need for Speed: Porsche Unleashed
2000 (PlayStation)

Test Drive Unlimited
2006 (Multi)



Down: La polizia proprio non poteva mancare, con tanto di ascolto della radio dedicata, elicotteri e inseguimenti ad alto tasso di adrenalina.

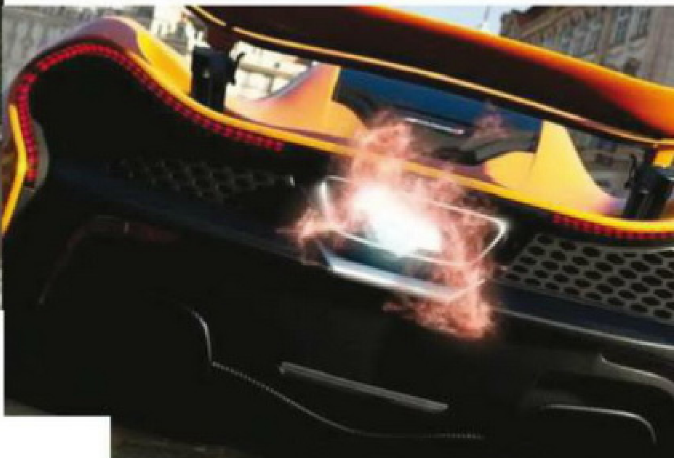








Left: Il livello di dettaglio raggiunto dal team di sviluppo è incredibile, ed è tale da restituire un realismo nelle carrozzerie prossimo al fotorealismo.



Forza Motorsport 5

CONCEPT In diretta da Los Angeles, la nuova frontiera delle corse automobilistiche virtuali, dalla grafica all'IA.

Turn10 ritorna in pista, scaldando i motori di Xbox One per la next gen!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox One
Origine: USA
Developer: Turn10
Publisher: Microsoft
Genere: Simulazione
Uscita: 7 giugno 2013
Giocatori: 1-internet

Profilo Turn10

Veterana di simulatori di guida, la casa di sviluppo Turn10 si è sempre concentrata soprattutto sulle console di casa Microsoft, rinunciando alla maggiore potenza del mercato PC per sviluppare un franchise autonomo ed esclusivo su 360, di cui questo Forza Motorsport è il quinto e finora ultimo nato.

Storia Forza Motorsport

Forza Motorsport
2005 (Xbox)

Forza Motorsport 2
2007 (Xbox 360)

Forza Motorsport 3
2009 (Xbox 360)

Forza Motorsport 4
2011 (Xbox 360)

Forza Horizon
2012 (Xbox 360)

Presentato il 10 giugno, giorno precedente all'apertura ufficiale dell'ultimo E3, il quinto episodio dell'arcinota serie di corse Forza Motorsport ha fatto il proprio ingresso sulla scena Xbox One. Il titolo, che fin da subito è stato ribadito essere una delle esclusive dell'erede next-gen dell'attuale 360, si è dimostrato immediatamente capace di attirare su di sé una grande attenzione, forse anche alla pari con l'altro celeberrimo franchise esclusivo di Microsoft: Halo.

La presentazione all'E3 ha visto l'affaccendarsi sul palco di Dan Greevalt, il game director del progetto. Ovviamente, le prime riflessioni sono andate verso la grafica: il suo team, grazie anche alla rinnovata potenza della Xbox One, è stato in grado raggiungere dei livelli di perfezione precedentemente mai neppure sfiorati. Essenzialmente siamo davanti a una versione pesantemente pompata del motore del quarto capitolo uscito ai tempi su 360, ma le aggiunte in termini di dettagli sono evidenti, tanto dai dettagli sulla verniciatura o i cerchi sino a un sistema di luci del tutto riprogettato, capace ora di gestire contemporaneamente un gran numero di fonti, regalando un colpo d'occhio pulitissimo e definito. Il tutto è stato ovviamente dimostrato da un teaser trailer presentato alla conferenza E3 di Microsoft, che ha dato la possibilità di saggiare anche una rinnovata attenzione per gli abitacoli e i piloti, oltre che ai tanto agognati 60 frame per secondo. La vera rivoluzione dovrebbe però stare da un'altra parte, ed avrebbe il nome di "Drivatar". La parola, miscuglio tra driver (pilota) e avatar, starebbe a spiegare un sistema che permetterebbe alla IA di studiare ogni minima caratteristica dello stile di guida operato dall'utente, in modo da adattare costantemente la sfida man mano che questo migliora, condividerla e riprodurre con fedeltà quello degli altri utenti con cui si è gareggiato online. Se tutto questo fosse vero ci ritroveremmo a dover ridefinire da capo il concetto stesso di CPU, in quanto staremmo parlando di un qualcosa in grado di imparare letteralmente come un essere umano. Non sembra un caso che questo titolo sarà uno di quelli che accompagneranno il lancio della console alla fine dell'anno.

Tanta passione e tanta carne al fuoco, dunque. I presupposti per un titolo degno di aprire col botto la prossima generazione di simulatori di guida su console ci sono tutti, non ci resta che aspettare e vedere cosa succede.

Adriano Di Medio





Right: Il calcolo dei riflessi è una delle caratteristiche a cui si è dedicata più attenzione.

Left: I personaggi che tanto amate torneranno a sfidarsi a bordo di kart o di rombanti motociclette.





Mario Kart 8

CONCEPT Mario ritorna con i suoi amici sulle piste da go kart, tra corse pazze, tracciati nuovi e tante migliorie.

Go kart anfibi e corse a testa in giù!

L'E3 2013, ormai lo saprete, ci ha presentato diverse succulente novità in fatto di nuovi giochi in arrivo già da quest'anno. Fra questi non poteva mancare un titolo dedicato da Nintendo all'idraulico più famoso del mondo, ed alla sua passione per i kart. Annunciato per Wii U e provato da noi direttamente sotto il sole della città degli angeli, Mario Kart 8 è statto un ritorno tanto atteso quanto gradito. Nella demo che Nintendo ha offerto ai giornalisti era possibile cimentarsi su tre tracciati: uno permetteva di visitare la zona circostante al castello di Peach, uno di sfrecciare sulle lunghe strade in asfalto di una non meglio precisata metropoli e l'ultimo, più cupo e misterioso, in un castello infestato dai Boo. Ogni circuito ci ha permesso fin da subito di notare come il gioco conservi intatti tutti i pregi dei capitoli che l'hanno preceduto, smorzandone intanto i difetti: partendo dai personaggi, che rimangono ancora buffi e simpatici come li ricordate, fino alla sensazione della guida che risulta essere, nonostante l'ambientazione cartoonesca e colorata, molto più realistica che in passato; a voi scegliere se preferite servirvi dello stick analogico per guidare il vostro veicolo (a scelta fra kart oppure motociclette) o del Gamepad, inclinandolo nella direzione desiderata. Il pulsante dorsale sinistro vi servirà per gestire i power up, mentre con il destro potrete effettuare rapide accelerazioni oppure tentare le più pazze derapate. I comandi si adattano alle molteplici sorprese che ogni circuito ci proporrà, così ad esempio nel tracciato di Peach le fasi a terra si alternano a gare aeree, quando al kart sbucano le ali e ci si ritrova ai comandi di un velivolo; nel tracciato metropolitano, invece, le pareti o i soffitti diventano magnetici, obbligando l'utente a tenere i controlli di un kart che schizza a testa in giù; per finire, nel tracciato del castello infestato il percorso subiva diverse modifiche in tempo reale, ivi compreso il trovarsi a correre sott'acqua, il tutto senza perdere mai di fluidità. Riguardo al multiplayer, invece, Nintendo ha confermato che sarà possibile gareggiare online in corse che contino fino a 12 partecipanti. Non solo, ma potrete anche registrare l'intera partita e poi caricarla sul Miiverse per dimostrare a tutti che sì, avete davvero stracciato quel fenomeno che vive all'altro capo del mondo!

Sonia Sufflico

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii U
Origine: Giappone
Developer: Nintendo
Publisher: Nintendo
Genere: Guida
Uscita: 2014
Giocatori: 1-12

Profilo Super Mario

Era il 1981 quando Mario nasceva dal genio di Shigeru Miyamoto, per comparire nell'arcade Donkey Kong sotto al nome di "Jumpman"; fu nel 1983 che Mario ottenne il suo attuale nome, dopo che il fondatore di Nintendo America si accorse della grande somiglianza fra l'aspetto di Jumpman (noto anche nel Giappone di allora come "Mr. Video") e del proprietario dello stabile che fu la sede di Nintendo America, tale Mario Segale.

Storia Mario Kart

Super Maro Kart
1992 (SNES)

Mario Kart 64
1996 (Nintendo 64)

Mario Kart Super Circuit
2001 (GameBoy Advance)

Mario Kart DS
2005 (Nintendo DS)

Mario Kart Wii
2008 (Wii)

Mario Kart 7
2011 (Nintendo 3DS)



Up: In questo Mario Kart ci si troverà letteralmente gambe all'aria, concorrendo a testa in giù per la vittoria!





Destiny

Up: Gameplay, storytelling e condivisione rendono questo titolo quasi infinito!

CONCEPT Finalmente, l'impressionante FPS in salsa MMO di Bungie svela i suoi ambiziosi obiettivi: i sovrani dell'FPS moderno tornano per rivoluzionare un genere da fin troppo tempo fermo sui suoi binari.

Tolto il casco di Master Chief rimane soltanto il destino...

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Origine: USA
Developer: Bungie Studios
Publisher: Activision
Genere: FPS
Uscita: 2013
Giocatori: 1 (online)

Profilo Bungie Studios

Bungie è una software house statunitense fondata nel 1991 da due studenti dell'università di Chicago, tali Alex Seropian e Jason Jones. Dopo i due grandi successi Marathon e Myth, fu però acquistata da Microsoft, azienda per la quale creò uno dei brand più venduti per Xbox: Halo. Dopo il terzo capitolo della serie, Bungie siglò un patto con Activision per poter pubblicare nuovi titoli multipiattaforma.

Storia Bungie Studios

Marathon
1994 (Mac Os)

Myth: The Fallen Lords
1997 (PC)

Oni
2001 (PS2)

Halo: Combat Evolved
2001 (Xbox)

Halo 2
2004 (Xbox)

Halo 3
2007 (Xbox 360)

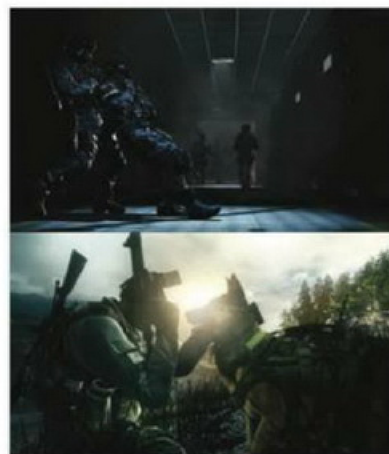
Presentato finalmente per mezzo di un ricco trailer gameplay, Destiny ha infiammato il panel E3 di Sony dedicato a PS4. Proprio il colosso nipponico ha infatti dedicato dieci ricchissimi minuti al gameplay all'ultima fatica Bungie, pur essendo questa multipiattaforma. Non è difficile capirne i perché: quando un campione di scuderia come Bungie abbandona casa, chi meglio lo accoglierà sarà anche chi erediterà il consenso dei fan, dei giocatori e perché no, anche della critica. A maggior ragione se il livello della produzione non è solo questione di pedigree perché lì dove le prime immagini rilasciate lasciavano intendere un prodotto, tutto sommato, anonimo, c'è oggi un titolo dal gameplay solido e meticolosamente ponderato. Parliamo in effetti di un FPS online su mondo persistente. Le meccaniche, facile immaginarlo, sono le stesse che potreste ritrovare in un Halo a caso, salvo una caratterizzazione delle armi decisamente meno futuristica. Il punto è che il gioco può essere tranquillamente fruito in solitaria, previo il compromesso di dover restare connessi al mondo di gioco. Affrontare missioni o scontri di vario genere da soli sarà un'opzione, lasciando di fatto il gioco comodamente inquadrabile come un FPS, il punto sono le derive MMO che la produzione può intraprendere ad assoluta discrezione del giocatore. A dimostrazione di ciò il gioco emancipa la nostra lista amici per far sì che chiunque possa entrare in squadra a danze già avviate rendendo l'esperienza alla portata di un gruppo, piuttosto che di un duo o un trio. L'animo MMO è in questo ai massimi livelli e conferisce a situazioni come i public event (ossia particolari eventi in cui possono essere coinvolti tutti i giocatori online sui server), un fascino che non sembra possibile in altre produzioni. Anche la varietà e la duttilità del sistema di classi, in tal senso, trova perfettamente giustificazione lasciando intendere la volontà del team che più giocatori si uniscano per coprire le reciproche necessità. L'ambientazione, infine, è il vero fiore all'occhiello del team, che ormai completamente slegato dalle cupe e metalliche reminiscenze di Halo, ci confeziona un pianeta Terra collassato ma affascinante. Non fosse per il fremere nel voler liquidare il nostro primo nemico, varrebbe quasi la pena visitare i ruderi decadenti della civiltà che fu, occasionalmente coperti di ruggine o tentativi di una natura di riconquistarsi un po' di spazio. Bungie ha in tal senso confezionato un gioiello di bellezza i cui risultati non si scontrano affatto con i limiti che, canonicamente, impone il genere (perché ricordiamolo, questo è un titolo in rete), confezionando un prodotto dall'impatto sbalorditivo. A chi lo dava per morta con l'addio a Master Chief, lo sviluppatore ha risposto con un prodotto che sembra la naturale evoluzione del lavoro avviato anni fa con la componente online di Halo, dando forse vita a un'utopica convergenza tra single e multiplayer di cui aspettiamo ancora di cogliere le effettive proporzioni..

Raffaele Giasi



Up: Molto poco si sa sul plot finale del gioco, questo perché Bungie ne svelerà periodicamente gli intrecci grazie a una ricca serie di libri, le cui vicende si incastreranno con il gioco e viceversa.





Up: Riley il cane sarà un'importante spalla per gli specialisti del gioco, nonché un catalizzatore per certi momenti del plot.

Call of Duty: Ghosts

CONCEPT Infinity Ward torna alla guida di Call of Duty all'alba della next-gen. Il mondo è ancora una volta in pericolo, riusciranno un cane e un manipolo di specialisti a salvarlo?

Quel che resta degli Stati Uniti d'America

Divenuto un appuntamento annuale, Call of Duty torna a calcare le scene dell'industria dei videogames con un nuovo capitolo sviluppato da Infinity Ward, e sottotitolato "Ghosts", onde evidenziare la crasi avuta con la timeline di Modern Warfare. Le differenze sono evidenti sin dalle premesse, tant'è che partendo dal plot (sapientemente sceneggiato da Stephen Gahan, autore di Traffic), ci troveremo in uno scenario inedito, imbastito sui resti di un'America dal taglio post-apocalittico. Parte di una task force dedita alla ricostruzione dell'ordine sociale, a noi il compito di risolvere gli annosi problemi che affliggono l'America, contando, stavolta, su di un comprimario già chiacchieratissimo in rete: il cane Riley. Nell'insieme, il pastore tedesco servirà a portare a termine determinati incarichi d'infiltrazione, e sarà comandabile come i "droni UAV" dei capitoli precedenti, grazie a una videocamera connessa a una serie di dispositivi che emettono stimoli elettrici attraverso il collo del canide. Il tutto è chiaramente ispirato a un' unità simile in forze ai Navy SEAL ed è inutile sottintendere, come il team si sia adoperato per rendere il concept credibile e soprattutto ben implementato con il gameplay. Non mancheranno poi le scorribande tipiche della serie, quali esplosioni, catastrofi e fughe rocambolesche accentuate dai pesanti ritocchi che l'oramai stagionato IW Engine ha subito per l'occasione. Parliamo, per esempio, di una migliorata simulazione fisica, di una gestione degli effetti particellari e di un effetto HDR più realistico, mentre, prendendo spunto direttamente da Pixar, Infinity Ward ha anche implementato la tecnologa SubD, con cui i modelli dei personaggi restituiranno un maggiore dettaglio grafico, soprattutto per ciò che concerne il pelo di Riley.

I giocatori più affezionati non dovranno comunque temere modfiche di sorta. Activision ha infatti garantito che l'esperienza del titolo, in termini di meccaniche, non cambierà affatto, e lascerà intatto ogni elemento al fine di soddisfare la fanbase, andando ad aggiungere, però, dei miglioramenti all'agilità del personaggio principale sia in multiplayer che in singolo. Nel nuovo titolo, infatti, potrete sporgervi dagli ostacoli, saltare piccoli muri con un'animazione più veloce e scivolare dietro le coperture come avviene anche in altri FPS concorrenti.

Non ci resta che attendere, quindi, il prossimo mese di agosto, periodo in cui verrà finalmente mostrato il multiplayer, il quale ha da sempre costituito l'anima del prodotto. L'uscita, ricordiamolo, è fissata per il prossimo 5 Novembre.

Giulio Pratola

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One, Wii U
Origine: Infinity Ward
Developer: Treyarch
Publisher: Activision
Genere: FPS
Uscita: 5 Novembre 2013
Giocatori: 1-20 (Multiplayer Online)

Profilo Infinity Ward

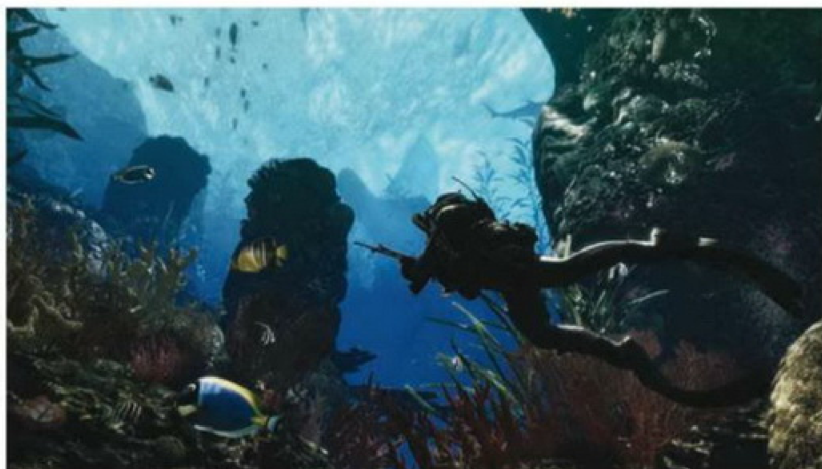
Fondata nel 2002 da Jason West, Vince Zampella e Grant Collier, Infinity Ward è una software house californiana celebre per aver dato vita al franchise di Call of Duty. I venti componenti originali, dei primi giorni di vita della compagnia, provenivano da 2015 Inc, software house passata agli onori della cronaca per Medal of Honor: Allied Assault. Al momento gli studios sono proprietà di Activision, la quale ha completato l'acquisizione dopo il rilascio del primo titolo del brand il 30 Ottobre 2003.

Storia Infinity Ward

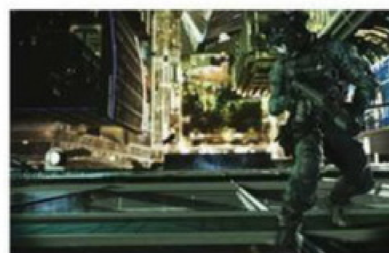
Call of Duty
2003 (PC)

Call of Duty 4: Modern Warfare
2007 (MULTI)

Call of Duty: Modern Warfare 3
2011 (MULTI)



Left: La campagna include anche un livello sottomarino, sulla falsariga di quello "Pripyat" presente in Modern Warfare.





Battlefield 4

CONCEPT Un FPS bellico prepotentemente incentrato sul comparto multiplayer, con mappe gargantuesche e completamente distruttibili.

Assalto frontale alla next-gen.

Down: A differenza degli spazi sconfinati del multi, le missioni in singolo soffrono più spesso della "sindrome del corridoio".

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
Origine: Svezia
Developer: EA DICE
Publisher: Electronic Arts
Genere: FPS
Uscita: 1 novembre 2013
Giocatori: 1-TBA
Uscita: Giocatori: 1-64 (multiplayer online)

Profilo EA DICE

La Digital Illusions Creative Entertainment, meglio nota come DICE, è una casa di sviluppo svedese fondata nel 1992. Arriva alla ribalta grazie a Battlefield 1942, primo FPS di una fortunata serie. Nel 2004 la società è stata acquisita in toto dalla Electronic Arts.

Storia EA DICE

Battlefield 1942
2002 (PC)

Battlefield 2
2005 (PC)

Battlefield: Bad Company
2008 (PS3, 360)

Mirror's Edge
2008 (PS3, 360, PC)

Need for Speed: Hot Pursuit
2010 (PS3, 360, Wii, PC)

Battlefield 3
2011 (PS3, 360, PC)

Battlefield 4 sarà con tutta probabilità uno degli FPS con maggiore impatto di quest'anno, tra i primi in arrivo per le console next-gen e tra gli ultimi colpi di coda per le uscenti PlayStation 3 e Xbox 360. Electronic Arts si è resa protagonista di un'ottima presentazione all'E3 di Los Angeles, ben determinata a convincere gli spettatori che Battlefield 4 non sarà un semplice miglioramento di Battlefield 3. Due squadre, tra sviluppatori DICE e tester, si sono sfidate in tempo reale in una mappa multiplayer ambientata a Shanghai. Prima novità: il limite massimo di giocatori su console viene quasi triplicato, passando dai 24 del terzo capitolo a 64, senza impatto alcuno sulla qualità del comparto visivo e sulla fluidità di gioco (da notare, però, che la dimostrazione girava su PC con hardware di altissima fascia). Il motore grafico, pur non mostrando rivoluzioni di sorta, è arricchito da una maggiore attenzione ai dettagli e agli effetti particellari come esplosioni e incendi. Per quanto visto sia nell'anteprima della campagna, ma soprattutto in quella multiplayer, appare fortemente potenziato il motore fisico, scelta che si traduce in un grado di distruttibilità e interattività degli ambienti come non si vedevano dagli scontri di Bad Company 2. Elemento che era stato in parte limitato in Battlefield 3, la possibilità di rimodellare completamente il campo di battaglia abbattendo edifici e coperture torna con ferocia nel multiplayer: assistiamo, ad esempio, a un team di fanteria che affronta un mezzo pesante facendone crollare la strada sotto i cingoli; ancora più spettacolare la demolizione di un intero grattacielo, sequenza che si svolge interamente in tempo reale costringendo i malcapitati giocatori a gettarsi dall'ultimo piano per non rimanere coinvolti nel crollo. Parlando di ritorni, direttamente da Battlefield 2 viene riproposta la modalità "Commander": un giocatore nel ruolo del comandante tattico potrà visualizzare dal suo tablet una mappa strategica interattiva, tramite la quale aiutare il proprio team dettando direttive o intervenendo in maniera più concreta, usando un radar per rivelare la presenza di nemici in una zona e lanciando missili terra aria sugli avversari. Mentre il comparto multiplayer sembra promettere molto bene, quanto intravisto dalla campagna lascia qualche perplessità in più, dettata dal rischio di ripetitività e claustrofobia di livelli su binari scriptati. D'altro canto, la serie Battlefield ha da sempre fatto maggior affidamento sul comparto multigiocatore che non sulle missioni in singolo. Per un giudizio definitivo attendiamo come sempre l'uscita del gioco a Novembre, data che tra l'altro vedrà il riproporsi della sfida con l'altro colosso degli FPS: Call of Duty.



Francesco Ricci







Left: La direzione artistica è molto più occidentale rispetto ai capitoli passati, senza contare che all'intera produzione sembrerebbe sottendere uno stile più maturo e cupo.

Final Fantasy XV

CONCEPT Square Enix tenta di spezzare le catene del passato di una delle sue serie di maggior successo, con un nuovo capitolo di Final Fantasy completamente spogliato di quelle meccaniche tanto care ai fan, riuscirà nell'intento?

Da vaporware a consacrazione?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS4, Xbox One
Origine: Giappone
Developer: Square Enix
Publisher: Square Enix
Genere: Gioco di Ruolo
Uscita: TBA 2014
Giocatori: 1

Profilo Square-Enix

Square-Enix nasce nel 2002 dopo il rilascio sul mercato di Final Fantasy X, dalla fusione di Squaresoft e un'altra storica software house nipponica: Enix. Square Enix ha pubblicato diversi titoli dalla sua nascita a oggi, tra i cui spiccano i più recenti Deus Ex: Human Revolution e Hitman: Absolution.

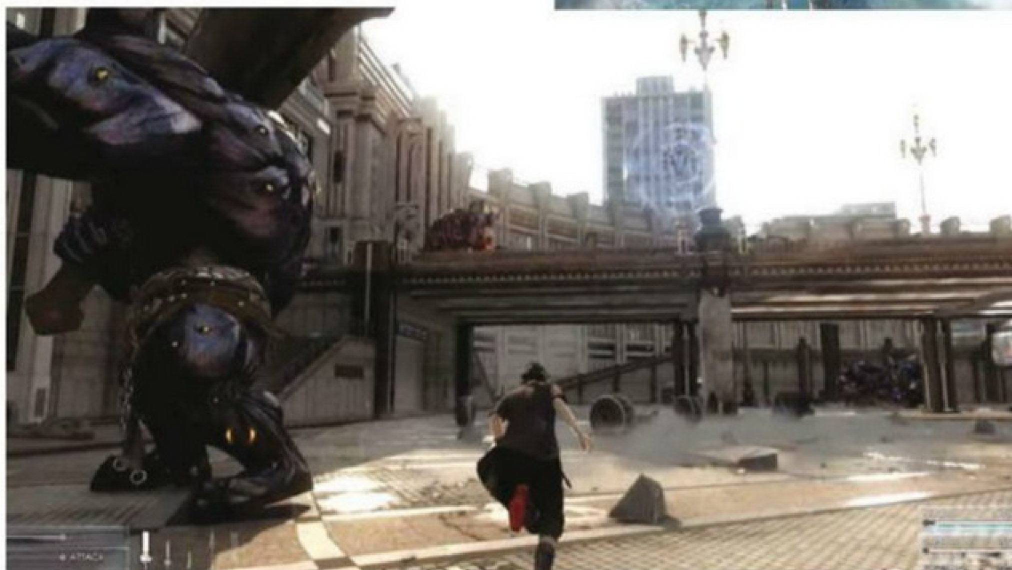
Storia Final Fantasy

Final Fantasy IX **2000 (PlayStation)**
Final Fantasy X **2001 (PS2)**
Final Fantasy XI **2002 (Multi)**
Final Fantasy XII **2006 (PS2)**
Final Fantasy XIII **2010 (Multi)**
Final Fantasy XIV **2010 (Multi)**

Final Fantasy è forse uno dei brand più iconici del mercato console, tale da rappresentare una sorta di fondamento della passione videoludica. Risale all'oramai lontano 2006 l'annuncio di Final Fantasy Versus XIII, e da allora sono passati ben sette anni nel corso dei quali del progetto si erano letteralmente perse le tracce. Square Enix però non ha desistito e nel corso dell'appena conclusosi E3 ha nuovamente mostrato il titolo sotto forma di un trailer gameplay tanto spettacolare quanto spiazzante, annunciando un netto cambio di rotta per il progetto che, di fatto, si è trasformato ufficialmente in Final Fantasy XV. Dal video mostrato si nota sin da subito una decisa sterzata verso una direzione artistica non solo molto più "occidentale" rispetto ai vecchi capitoli, ma anche più cupa. Le meccaniche di gioco, inoltre, hanno definitivamente abbandonato il sistema dei combattimenti a turni, in favore di spiccate e oramai sdoganate velleità action. Prosegue dunque il lungo processo di espansione dell'universo narrativo ed evolutivo iniziato con la tredicesima incarnazione della serie. Nulla si sa in merito all'impianto narrativo che farà da sfondo alle vicende, visto che gli sviluppatori hanno tenuto il più stretto riserbo in merito nel corso della conferenza tenutasi in quel di Los Angeles. Tuttavia la sensazione ricavata dal video mostrato è di un brand che finalmente si evolve, andando ad abbandonare completamente quell'ibridazione tentata, se vogliamo, senza gran successo, con il seguito ufficiale di Final Fantasy XIII. La nuova componente action abbracciata dal titolo, ha richiamato non poco alla mente quanto visto nella saga di Kingdom Hearts anche se con sostanziali variazioni sul tema. Final Fantasy XV appare come un progetto tanto ambizioso quanto delicato, vista la quantità di anni che si porta sulle spalle il rischio è che la qualità del titolo possa risentirne non poco. Tuttavia l'alto livello produttivo dell'opera in questione lascia accesa qualche speranza. In definitiva Square Enix ha sorpreso un po' tutti con un nuovo quanto inaspettato capitolo ufficiale, che si prospetta come un definitivo punto di rottura col passato della serie. Non ci resta dunque che attendere per vedere cosa Nomura e il suo team si sono inventati, per portare così una ventata d'aria fresca in un genere da sempre schiavo di un congenito ipertrofismo.

Leon Genisio

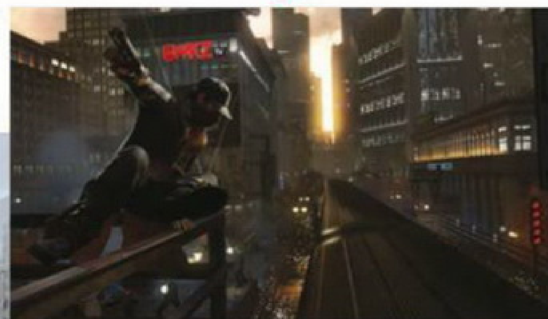


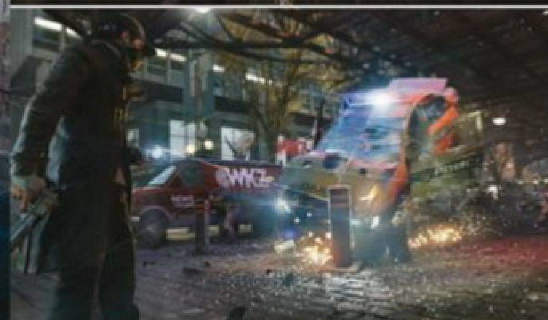


Right: Le nuove meccaniche di gioco, potrebbero dar nuova linfa vitale alla serie. A una prima occhiata il sistema sembra molto simile a quanto visto negli anni con la serie di Kingdom Hearts con un'azione molto rapida e frenetica.

■ Down: Aiden è un hacker intento a utilizzare il suo speciale dispositivo per distruggere il sistema informatico e restituire alla gente la propria privacy. Peccato che a seconda delle vostre azioni la gente si comporterà in modo più o meno ostile...







Watch Dogs

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360,PC
Origine: Canada
Developer: Ubisoft Montréal
Publisher: Ubisoft
Genere: Azione/Free Roaming
Uscita: Novembre 2013
Giocatori: 1

Profilo Ubisoft Montréal

Grazie a brand estremamente popolari e redditizi come Splinter Cell, Uncharted, Assassin's Creed e chi più ne ha più ne metta, Ubisoft si è letteralmente trasformata nel primo colosso dell'intrattenimento digitale europeo. Il successo della software house transalpina sembra correre pari passo con lo sviluppo di nuove IP, tanto da conquistare la next gen con titoli attesissimi come Watch Dogs e The Division.

Storia Ubisoft

Tom Clancy's Splinter Cell
2002 (PS2, Xbox, PC)

Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo
2003 (PS2, Xbox, PC, GameCube)

Beyond Good & Evil
2003 (PS2, Xbox, PC, GameCube)

Far Cry
2004 (PC)

Assassin's Creed
2007 (PS3, Xbox 360, PC)

CONCEPT ■ Estremamente attuale nelle tematiche, il titolo di Ubisoft fonde stili e generi per dar vita a un prodotto unico e innovativo che fa della tecnologia la sua arma primaria.

Ubisoft ricodifica la distopia orwelliana

Un po' come l'occhio onnisciente scoperto in 1984, il gigante transalpino dell'entertainment sembra scavare a fondo nella fantapolitica ideata da George Orwell traslando il potere della "conoscenza" dal Big Brother a un solo uomo. Accelerando non di poco la teoria dello scrittore statunitense, Ubisoft ha infatti immaginato di poter attualizzare le meccaniche del controllo sull'informazione elettronica, ideando un deus ex machina che permette di controllare ogni dispositivo tecnologico si abbia nelle vicinanze. Accade quindi che il protagonista di Watch Dogs, Aiden Pearce, riesca non solo a intercettare o bloccare le comunicazioni cellulari di qualsiasi persona gli sia prossima, ma anche di poter hackerare server informatici, semafori, elicotteri e qualsiasi tipo di sistema elettronico conosciuto, dal più semplice al più complesso. Il tutto grazie a un misterioso congegno in grado di intromettersi nel CtOS di Chicago, un articolato sistema operativo centrale istituito per poter connettere tutti i servizi della metropoli in un main-frame singolo. A voi a questo punto la scelta di utilizzare nel modo giusto (o meno) l'incredibile strumento che avrete in mano, in ogni caso aspettatevi un tasso di adrenalina e realismo estremamente alto, soprattutto nell'ampio range di scelte approcciabili durante le fughe o gli inseguimenti, dove incidenti, esplosioni e trovate cinematografiche sembrano fluire incondizionatamente. Alla base dell'innovativa IP di Ubisoft infatti vi è l'idea di offrire al giocatore la totale libertà di azione e di scelta (o condizionamento a seconda delle necessità) in un'ambientazione di gioco realistica e "viva", animata da passanti, automobili e tutto quanto potreste trovare in una metropoli odierna. Inutile dire che, intenzionata a rendere maggiormente l'idea e l'immersione, Ubisoft ha deciso di destinare a Watch Dogs un comparto tecnico-visivo che (a discrezione della versione next gen o meno che si scelga) appare già come uno dei più appariscenti e credibili visti sinora. Dopo il galvanizzante lavoro presentato con The Division quindi, la software house francese sembra sempre più intenzionata a voler sfruttare sin da subito tutte le possibilità offerte dalle console del futuro, soprattutto potendo contare su storie originali che magnetizzano totalmente l'attenzione del pubblico e della stampa mondiale. Un ulteriore plauso quindi per l'ingegno e il coraggio di Ubisoft nello scommettere su prodotti innovativi e proprietà intellettuali fresche, e quanto mai attuali: lo scandalo Snowden (il cui nome è inquietantemente simile ad Aiden), ovvero l'ormai non più segreto traffico di informazioni tra Google e l'FBI, ha più di una risonanza con la trama proposta da Watch Dogs...

Michele Giannone



■ Up: Molte anche le fasi di guida durante il gioco... gestite, da quanto abbiamo visto, da una fisica da urlo. Chissà se si avrà la possibilità di esplorare completamente questa splendida Chicago virtuale sia a piedi che con i vari mezzi...



Super Smash Bros.

CONCEPT I personaggi storici dei più importanti brand Nintendo se le suonano di santa ragione negli stage più famosi. Cosa chiedere di più?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii U, 3DS
Origine: Giappone
Developer: Sora Ltd.
Publisher: Nintendo
Genere: Picchiaduro
Uscita: TBA 2014
Giocatori: Multiplayer

Profilo Sora Ltd.

Nata nel 2005, Sora Ltd. è l'azienda giapponese fondata da Masahiro Sakurai, creatore di Kirby e fondatore di HAL Laboratory. Il primo lavoro di Sora è Meteos, brillante puzzle game per Nintendo DS. Di lì in poi Sora si è impegnata nel riproporre al pubblico la serie Smash Bros., che con il capitolo Brawl ha visto la definitiva consacrazione del team nella scuderia della grande N.

Storia serie Super Smash Bros.

Super Smash Bros.
1999 (Nintendo 64)

Super Smash Bros. Melee
2002 (GameCube)

Super Smash Bros. Brawl
2008 (Wii)

Botte da orbi in casa Nintendo.

Annunciato a sorpresa durante il Nintendo Direct dell'E3, Super Smash Bros. sarà sviluppato in due versioni differenti, una per Wii U e una per 3DS. Pur non rilasciando molte informazioni nel corso della conferenza di Los Angeles, Nintendo ha mostrato quanto bastava per attizzare la nostra curiosità grazie a un video postato sul sito ufficiale del videogioco, dove Masahiro Sakurai, director del titolo, ha spiegato qualche dettaglio in più di questo nuovissimo picchiaduro. La differenza sostanziale tra le due versioni, per quanto ne sappiamo al momento, consisterà principalmente nella resa grafica e negli scenari utilizzabili: se la versione per 3DS sarà caratterizzata da un look leggermente più cartoonesco e da scenari provenienti dagli svariati brand della console portatile, quella per Wii U avrà colori nettamente più brillanti, un'ottima definizione grafica e gli stage selezionabili presi direttamente dai più famosi titoli della console casalinga. L'aspetto sicuramente più interessante è invece il punto di contatto tra i due titoli, ovvero, il roster dei personaggi. I personaggi già presenti al primo annuncio sono stati, ovviamente, i Big di casa Nintendo: Mario, Donkey Kong, Link, Samus, Kirby, Fox, Pikachu, Bowser e Pit. In attesa che il numero completo dei PG disponibili sia reso noto, Sakurai ha mostrato con orgoglio tre nuovissimi personaggi del tutto inediti per la serie. Il primo è Villager, personaggio preso di peso dal nuovissimo Animal Crossing: New Leaf che, così come nel titolo di appartenenza, è solito raccogliere tutto, trasformando il suo raccolto in un'arma letale. Villager non solo ha a disposizione un elevatissimo numero di armi utilizzabili, ma ha anche la facoltà di "rubare" ogni attacco da lancio dell'avversario, rispendendolo, così al mittente. L'altra introduzione è invece il frutto di un nuovo scontro tra mondi, dopo che la serie aveva già visto l'ingresso di icone extra-Nintendo come Sonic e Solid Snake. La nuova recluta è, infatti, nientemeno che Mega Man, intramontabile icona Capcom. Il robottino blu più famoso del pianeta utilizzerà principalmente il suo attacco a proiettili e le famose armi dei suoi boss, come la Metal Blade e la Crash Bomb. Ultimo acquisto, infine, è il Trainer di Wii Fit. C'è da chiedersi cosa abbia spinto Nintendo a inserire questo personaggio, ma al momento sappiamo soltanto che sarà caratterizzato da movenze molto fluide e da un fisico atletico che vi aiuterà a rimanere in forma anche mentre combattete contro Mario. Le incognite sono ancora molte ma Sakurai ci promette che siamo soltanto in superficie e che il meglio deve ancora venire, quindi noi aspettiamo pazienti tutte le entusiasmanti novità. Che poi magari inseriscono anche Cooking Mama.

Mauro Indini



Down: Per la prima volta insieme, Mega Man e Mario non perdono l'occasione per un vero e proprio scontro tra icone!





Up: La grafica della versione Wii U è nitida e fluida, caratterizzata dal tipico stile ipercolorato e cristallino della casa di Kyoto. E chi ha bisogno della next-gen?

Right: Il tipo folletto è stato introdotto per bilanciare il potere che avevano i Pokémon di tipo drago e alcuni squilibri nella tabella di compatibilità.

Pokémon X e Y

CONCEPT Un buon mix di azione e avventura stile Game Freak, nuove modalità e funzionalità che cercheranno di modernizzare uno dei GDR di Nintendo più venduti di sempre.

"Ho immaginato veri e propri esseri viventi che si muovevano avanti e indietro lungo il cavo"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Nintendo 3DS
Origine: Giappone
Developer: Game Freak
Publisher: Nintendo
Genere: GDR
Uscita: 12 ottobre 2013
Giocatori: 1

Profilo From Software

Game Freak è una compagnia fondata il 26 aprile 1989 da Satoshi Tajiri. È conosciuta principalmente per la celeberrima serie di videogiochi Pokémon, GDR prodotti e commercializzati in collaborazione con Nintendo.

Storia Game Freak

Pokémon Rubino e Zaffiro **2002 (Game Boy Advance)**

Pokémon Rosso Fuoco e Verde Foglia **2004 (Game Boy Advance)**

Pokémon Smeraldo **2004 (Game Boy Advance)**

Pokémon Oro HeartGold e Argento SoulSilver **2009 (Nintendo DS)**

Pokémon Versione Nera e Versione Bianca **2010 (Nintendo DS)**

Pokémon Versione Nera 2 e Versione Bianca 2 **2012 (Nintendo DS)**

Se esiste una saga che negli anni è stata in grado di raggiungere il cuore dei giocatori edizione dopo edizione, questa è certamente quella dei Pokemon. Dopo l'incredibile successo ottenuto da Pokémon Nero e Bianco 2, ecco che viene tempestivamente presentato un nuovo capitolo: Pokémon X e Y. Durante l'E3 di quest'anno, The Pokémon Company International e Nintendo hanno infatti inaugurato un'entusiasmante settimana di attività Pokémon annunciando l'uscita del gioco in tutto il mondo. Il lancio in contemporanea mondiale offrirà l'opportunità di fare immediatamente lotte e scambi con Pokémon mai visti prima. Il titolo trova la sua ambientazione nella regione di Karos, che ha come città principale Miare City. Questa volta i giocatori potranno scegliere una delle 7 lingue disponibili: inglese, francese, italiano, tedesco, spagnolo, giapponese o coreano, ma, una volta scelta, non sarà possibile cambiarla nel corso del gioco. Come sempre, una volta iniziata l'avventura, sarà possibile scegliere il sesso del protagonista, anche se novità assoluta sarà quella di poter personalizzare l'aspetto del proprio alter ego, cambiando taglio di capelli o il colore della pelle. Inoltre si potrà interagire con i Pokémon in un modo del tutto nuovo grazie al Poké io&te, una funzione che sfrutta il touch screen del Nintendo 3DS contribuendo a creare un legame solido con i Pokémon in squadra e a migliorare l'intesa nelle lotte. Per quanto riguarda invece la parte social, ovvero il sistema PSS (Player Search System), sarà possibile connettersi con i giocatori elencati

Down: da questa edizione, gli allenatori porteranno sul polso sinistro uno speciale braccialetto che sostituirà il C-Gear.



in tre categorie: una lista casuale di utenti connessi con Pokemon X e Y, i "Passanti" , che poi potranno diventare "Conoscenti" o "Amici". Un'altra novità la introduce il Pokémon Sylveon, di tipo Folletto, un nuovo tipo di Pokémon (il diciottesimo) dopo oltre dieci anni. Così, mentre prima le uniche "mosse superefficaci" contro i Pokémon di tipo Drago erano quelle di tipo Drago o Ghiaccio, d'ora in poi lo saranno anche quelle di questo tipo. In ogni caso i Pokémon Folletto non comprendono solo Pokémon di recente scoperta come Sylveon, ma anche Pokémon provenienti da titoli passati, come Gardevoir, Marill e Jigglypuff, che saranno riclassificati in base al nuovo tipo in Pokémon X e Y. Per concludere, negli anni la caccia alle creature di Satoshi Tajiri si è sempre dimostrata un'esperienza divertente e appagante, assolutamente la migliore nel suo genere. Grazie alla nuova grafica e alla componente online dall'immenso potenziale, la speranza che questo capitolo possa essere rivoluzionario rispetto ai precedenti è altissima. Nel peggiore dei casi, si passeranno comunque centinaia di ore alla ricerca di tutti i segreti celati nel gioco, il che non dispiace mai.

Antonella De Chiara





Down: Ognuno di loro è dentro una cabinata di pilotaggio. E credeteci, ne sono davvero convinti...



Oculus Rift

CONCEPT

Ricordate la realtà virtuale? "Il tagliaerbe" vi dice qualcosa? Avete vissuto gli anni del boom della VR nelle sale giochi? Beh, comunque sia, preparatevi a vivere il futuro dell'intrattenimento elettronico.

"Dentro al gioco" acquista finalmente un reale significato...

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: TBA
Origine: USA
Developer: Oculus VR
Publisher: TBA
Genere: Realtà Virtuale
Uscita: TBA
Giocatori: single player, multiplayer

Profilo Oculus VR

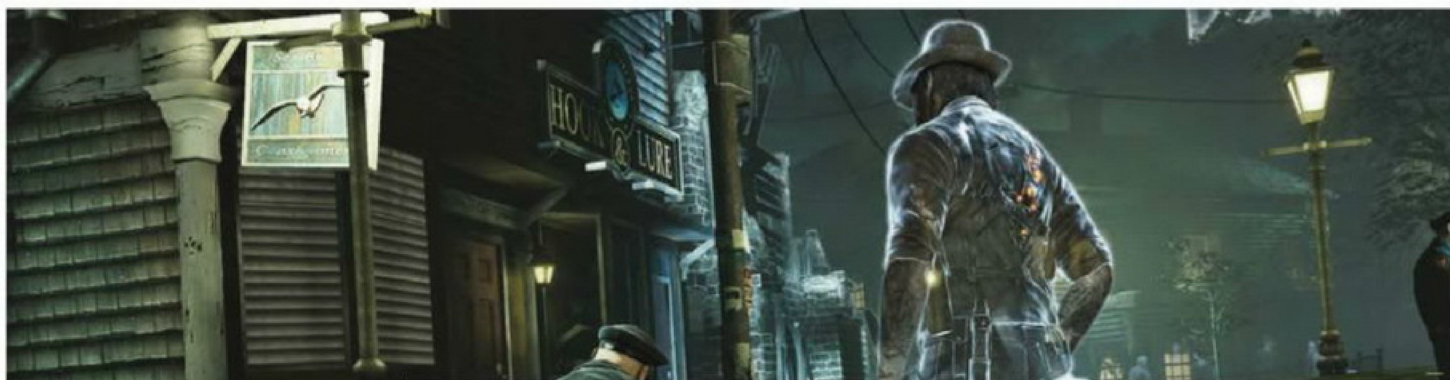
Oculus VR è stata fondata da Palmer Luckey a Irvine, California. Il loro primo prodotto, il casco per la realtà virtuale Oculus Rift, è stato realizzato grazie a una campagna Kickstarter che ha racimolato ben 2.4 milioni di dollari, con il supporto di compagnie come Valve, Epic Games e Unity.

Down: Ecco la chiave per il futuro in tutto il suo splendore... molto più leggera di quanto potreste pensare!

Quando mi fu regalata la mia prima console portatile, l'inossidabile Game Boy, mia madre parlava già di realtà virtuale come il futuro male di questa società e le lisergiche sequenze de Il tagliaerbe e di Tron violentavano la mia mente. Il Virtual Boy brillava sulle patinate pagine delle riviste dell'epoca e nelle fiere di paese, nelle sale giochi e nelle più importanti conferenze di tecnologie del mondo, approdavano i primi esperimenti vettoriali di una realtà virtuale e totalmente immersiva. Nei cinema s'inforcavano occhiali rosso-verde di cartone riciclato (anaglifici, se proprio volete fare i geek), mentre sulle pagine dei numerosi dépliant pubblicitari che trovavi infilati nella cassetta della posta vendevano fantomatiche lenti con cui vedere attraverso i vestiti delle ragazze. Beh, anni dopo la fantasia diventa realtà come in uno slogan della Disney (Topolino c'aveva visto lungo). I simpatici e abbronzati ragazzi californiani di Oculus VR ci lasciano toccare con mano la loro surreale tecnologia nel bel mezzo di un affollatissimo E3, tra la console war Sony Vs Microsoft, showfloor che brulicano di cosplayer, youtuber e la next-gen del mass-media videoludico. Con un simpatico cartellino "VIP" c'infiliamo nella saletta isolata di CCP Games, saltando file mastodontiche (no, il dito medio non l'abbiamo alzato... giuro) e ritrovandoci di fronte a una postazione con sei poltrone sulle quali non avrebbe sfigurato Johnny Mnemonic. EVR, la tech demo sviluppata dai ragazzi islandesi di Dust 514 è un vero è proprio "simulatore di battaglie spaziali": in un campo d'asteroidi, avvolti dalle fredde tenebre dell'universo, si scatena un deathmatch a squadre da tre, tra mancamenti e vertigini. L'Oculus Rift è un oggetto magico, a sprazzi quasi non di questa terra: quando lo s'indossa aderisce completamente al volto e ai nostri occhi. In pratica, una volta sollevate le palpebre, la sensazione non è più quella di ritrovarsi in una sala oscura con uno schermo affisso nel vuoto: gli anni novanta sono anni luce da noi e l'apertura del nostro raggio visivo sarà identica a quella del mondo "reale". Per la prima volta nella storia, siamo dentro al gioco... e la sensazione è talmente viscerale da rivelarsi pervasa da una sublime sfumatura sessuale. Guardarsi intorno con il movimento della testa e ritrovarsi dentro un cockpit tanto vivido e reale da voler allungare una mano per toccare le sue sfumature metalliche, ritrovando al posto delle nostre gambe quelle del nostro "alter-ego", è una sensazione unica e soprattutto senza alcun tipo di precedente. Mentre seguiamo con lo sguardo le navicelle avversarie per pilotare i nostri missili al bersaglio, tutto diventa d'una chiarezza imbarazzante: la next-gen è finalmente realtà, ma non ha il marchio di Sony o di Microsoft e non la si trova ai booth più gettonati dell'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles. Sta compressa in una reliquia degna del secondo capitolo di Ritorno al Futuro, più leggera di quanto la vista potrebbe suggerirci e ponte di raccordo per applicazioni che finora non potevamo neanche sognarci. Scegliete pure la pillola blu, se vi manca il coraggio... perché quella rossa non è mai stata tanto bella!

Valerio "Revolver" Pastore





Murdered: Soul Suspect

CONCEPT Square-Enix sviluppa a sorpresa un noir in chiave soprannaturale. Qual è il caso più difficile da risolvere? Quello del vostro omicidio, naturalmente...

Tanti fantasmi e un borsalino nella città delle streghe.

Down: Il concept di Murdered è quanto mai singolare e intrigante. Resta da capire quanto e come le abilità di Ronan saranno ben integrate al gameplay, e come si svilupperà l'intrigo investigativo."





INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Airtight Games
Publisher: Square Enix
Genere: Azione, Avventura
Uscita: Inizio 2014
Giocatori: 1

Profilo Airtight Games

Poco fuori Seattle, in quello che loro stessi definiscono un "labirinto per topi", lavora un gruppo di veterani dell'industria videoludica che risponde al nome di Airtight Games. Il loro obiettivo è sviluppare progetti dotati di forte individualità e grande efficacia sul piano estetico.

Storia Airtight Games

Dark Void
2010 (multi)
Quantum Conundrum
2012 (multi)
Soul Fjord
2013 (Ouya)

Tra zombie e succhiasangue, è fuor di dubbio che i defunti iperattivi sono sulla cresta dell'onda, ma i nostri cari estinti preferiti dovranno farsi un po' da parte, perché anche gli ectoplasmi vogliono il loro quarto d'ora di celebrità. Possiamo citare alcuni oscuri predecessori, piccole gemme videoludiche come Shadow of Memories e Ghosthunter. Ciò non di meno, la premessa narrativa di Murdered: Soul Suspect resta intrigante e originale. Colpisce che il direttore creativo, Yousuke Shiokawa, abbia dichiarato di aver preso ispirazione da Die Hard, ipotizzando che le vicende del protagonista proseguissero dopo che era stato ucciso. In effetti, John McClane aveva proprio il volto di Bruce Willis, che in seguito ci ha abituato a "vedere la gente morta" nei panni di uno psicanalista fantasma. Ma torniamo a noi: in Murdered vestiremo i panni di Ronan O'Connor, un detective da hard-boiled con un passato difficile e l'eterna sigaretta tra le labbra, il tipo che chiama ogni donna "pupa" e cade sempre in piedi... tranne quando viene defenestrato. Siamo a Salem, città già nota per i barbecue di streghe, che in questo caso ci regala la giusta atmosfera tetra e fumosa. Nel mondo del gioco, chiunque sia morto soffrendo, o subendo un trauma, è destinato ad abitare il limbo della Penombra. Spesso i membri di questa fauna locale sono innocui, altre volte sono in grado di fornirci indizi, oltre che side quest, mentre in alcuni casi sono veri e propri demoni che dovremo trovare il modo di sconfiggere. Ma il cuore del gioco, naturalmente, è l'investigazione, che procede con l'ausilio dei nostri poteri sovrannaturali. Potremo possedere le persone; per rivivere i loro ricordi e origliare conversazioni, ma anche per esaminare gli oggetti che stanno usando. A Ronan, infatti, non è consentito toccare nulla nel mondo reale, né intrattenere dialoghi con i vivi. In compenso, può passare attraverso pareti, cose e persone, e con l'aiuto dei posseduti, può anche avere accesso ai pittoreschi palazzi di Salem. Rimasti soli con il nostro cadavere, all'inizio del gioco, ci accorgeremo che sullo schermo appaiono delle scritte fantasmatiche. Indicazioni come "Analizza l'oggetto, e seleziona i termini rilevanti che meglio descrivono ciò che vedi", ci aiuteranno a ricostruire correttamente la scena del crimine. Una volta stabilito se Ronan è stato ucciso dalla caduta, o dal caricatore che gli è stato svuotato addosso, ci viene chiesto cosa sappiamo che la polizia non sa. A quel punto potremo possedere uno degli agenti, ed esaminare gli appunti sul suo blocco. Da quello che abbiamo visto, il gameplay ci sembra ben strutturato, e gli sviluppatori promettono di rendere l'esperienza più ricca e complessa con il procedere dell'indagine, e delle abilità paranormali del giocatore. Dal canto nostro, aspettiamo con ansia di mettere le mani su questo caso, anche se sappiamo già che O'Connor farà una brutta fine...

Veronica La Peccerella



Down: Nonostante gli hardware abbiano i loro anni sulle spalle, la resa grafica di PES 2014 ha dell'incredibile ed è un vero peccato non poterne ammirare la bontà anche sulle prossime console.





Pro Evolution Soccer 2014

CONCEPT Il futuro del calcio su console accompagnato da una nuova IA, una nuova fisica altamente realistica e un'innovativa giocabilità decisamente più simulativa!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360,PC
Origine: Giappone
Developer: PES Productions
Publisher: Konami
Genere: Calcio
Uscita: 27 settembre 2013
Giocatori: 1-8 (online)

Profilo PES

Il confronto tra PES e FIFA è in corso da anni. Anche se il titolo Giapponese aveva inizialmente conquistato il trono, ultimamente, FIFA lo ha spodestato aggiudicandosi favori da critica e pubblico. Tuttavia, gli sviluppatori di Pro Evolution Soccer non si sono arresi e, con un lavoro di 4 anni e il motore grafico alla base di Metal Gear Solid V, sono decisi a riconquistare il prestigio di un tempo.

Storia PES

Pro Evolution Soccer **2001 (PS1, PS2)**
Pro Evolution Soccer 3 **2003 (PS2, PC)**
Pro Evolution Soccer 5 **2005 (Multi)**
Pro Evolution Soccer 6 **2006 (Multi)**
Pro Evolution Soccer 2008 **2007 (Multi)**

Konami si prepara ad entrare in tackle su FIFA

Nel corso degli ultimi anni, Pro Evolution Soccer è stato certamente eclissato, lasciando spazio ai tecnicismi ed alla ricercatezza stilistica di un sempre più simulativo FIFA. Konami, però, non si è persa d'animo e ha deciso di lasciare a un nuovo team di sviluppo, il PES Production Team, l'onore e l'onere di risollevare le sorti del simulatore calcistico giapponese, in modo da farlo tornare agli splendori di un tempo. Per farlo, ci sono voluti quattro lunghi anni dove l'ascolto dei feedback dei fan è stato fondamentale per far risorgere dalle ceneri l'intera struttura di gioco in modo da "realizzare la migliore simulazione calcistica di sempre"; questo, secondo il produttore creativo, Kei Masuda, che si è espresso entusiasta per il lavoro svolto e per la fatica impiegata per ottenere un prodotto di tutto rispetto. A rendere questo nuovo capitolo ancora più interessante, poi, ci ha pensato il FOX Engine di Hideo Kojima, ovvero, il motore grafico utilizzato per l'attesissimo Metal Gear Solid V che, dopo ovvie modifiche appositamente studiate, concede anche a PES un'inarrivabile veste grafica. Masuda ha inoltre confermato che, proprio grazie all'utilizzo del suddetto motore grafico, il team con base a Tokyo, ha avuto la possibilità di lavorare con molta libertà creativa. Il risultato è un gioco molto improntato sulla fluidità e sull'intelligenza artificiale dei calciatori che, a quanto pare, saranno in grado di gestire le azioni e gli schemi di una partita come se si stesse disputando un match vero e proprio. Ma, come ben sappiamo la grafica non fa il gioco, quindi andiamo a vedere cosa ci proporrà di innovativo Pro Evolution Soccer 2014. In primis, abbiamo la "TrueBall Tech", ovvero una specifica tecnica che vi permetterà di avere un controllo praticamente totale della palla sia col piede destro che con il sinistro, il che comporta la possibilità di rallentare o stoppare del tutto la corsa della palla in relazione a come il giocatore la riceverà durante l'azione, andando ad aggiungere, così, la casualità che caratterizza ogni singola partita di calcio. Il "M.A.S.S." (Motion Animation Stability System) andrà a regolare invece i contrasti fisici, che varieranno in base all'azione svolta e alla forza fisica dei giocatori. A quanto pare, saranno anche presenti le provocazioni, atte a innervosire gli avversari e a guadagnare tempo. Tra le altre introduzioni ci sono anche la "Combination Plan", grazie alla quale potrete impostare la vostra personale tattica di gioco e l'influenza del coro e del tifo fondamentale per incoraggiare o, in caso contrario, scoraggiare il team. Purtroppo, l'ultima fatica Konami non arriverà su next-gen, poiché il team ha deciso di sfruttare ancora l'alto potenziale delle console della generazione attuale e probabilmente anche per puntare sul sicuro con lo sviluppo su hardware dalla programmazione rodata. Non resta quindi che tenerci strette le nostre console, nell'attesa che PES ritorni grande adesso, e magari ancora più grande in futuro!

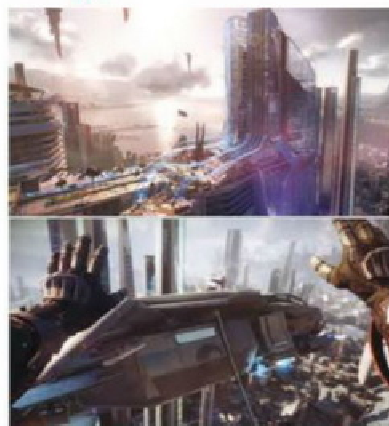
Mauro Indini



Up: Siete pronti a gestire le azioni di gioco proprio come se in campo ci foste voi? Realismo è la parola d'ordine delle nuove simulazioni calcistiche.







Right: Uno dei nuovi nemici che affronteremo, dotato di un'infida capacità di assumere fattezze umane.

Killzone Shadow Fall

CONCEPT Sparatutto a tema fantascientifico e distopico, il nuovo Killzone si presenta sempre più grande, sempre migliore e sempre più cinematografico.

Il primo trailer di Killzone che dice la verità?

Come era lecito aspettarsi dopo la presentazione di febbraio, i Guerrilla Games non sono mancati all'appena trascorso E3, dove hanno mostrato ai presenti i muscoli della neonata PS4 grazie a un trailer del loro attesissimo Killzone: Shadow Fall. L'avventura ci metterà nei panni di uno Shadow Marshal, Lucas Kellane, e sarà ambientata dieci anni dopo Killzone 3. In questo periodo di tempo si è instaurata una convivenza forzata tra umani e Helghast, attuata attraverso la costruzione di un mastodontico muro divisorio tra le due specie. Ma il sogno è destinato a infrangersi presto, inghiottito dai risentimenti ben più grandi dei secoli di guerra trascorsi. La demo si è aperta infatti con l'arrivo del nostro protagonista sulla cima di un grattacielo di una grande e futuristica città. Accolto e condotto verso uno spiazzo, un'esplosione tanto inaspettata quanto potente sconvolge il posto: a quanto pare gli umanoidi in occhi cremisi hanno oltrepassato il muro, inaugurando un nuovo conflitto. Premessa più che sufficiente per farci imbracciare il fucile e farci strada tra orde di nemici. Introdotto il background, ovvero un pianeta completamente nuovo atto a sostituire quello distrutto nel terzo capitolo, è stata data particolare importanza alla direzione artistica, in modo da creare i vastissimi panorami visibili nella demo. La concentrazione sembra esserci stata soprattutto nei confronti del sistema di illuminazione, volto a rendere molto più realistico ogni panorama, assieme alle scelte cromatiche che combinano il rosso delle esplosioni con il grigio argento dei palazzi futuristici. Grazie a questi elementi e al ricco contorno di elementi in movimento ed effetti particellari, la città appare quanto mai viva e pulsante. Assistiamo anche a una rinnovata navigazione degli ambienti grazie all'introduzione di un vero e proprio salto, in grado di farci scavalcare muri anche piuttosto alti grazie alla capacità di Kellan di aggrapparsi e tirarsi su. Tale introduzione spettacolarizza e ampia la scala del gameplay, e costituisce, per ora, la principale novità di quello che è fondamentalmente un FPS di stampo molto classico, il cui feedback dato dalle armi è, come sempre, potente e realistico. A livello di trama è stato inoltre anticipato come il protagonista si ritroverà ad avere a che fare con un'helghast di sesso femminile dal nome Echo, che lo porterà a riflettere sul proprio ruolo. A questo punto non ci resta che attendere con fiducia sviluppi futuri consci che, probabilmente, questo capitolo aprirà addirittura una nuova trilogia della saga.

Adriano Di Medio

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS4
Origine: Paesi Bassi
Developer: Guerrilla Games
Publisher: Sony Computer Entertainment
Genere: FPS
Uscita: TBA 2013
Giocatori: 1-8 (online)

Profilo Guerrilla Games

Software house sussidiaria di Sony, la Guerrilla Games è una società in attivo dal 2004 ed è specializzata in FPS, tutti ovviamente pubblicati sotto l'egida, oltre che l'esclusiva, della PlayStation. La loro ultima pubblicazione è appunto il terzo episodio della serie Killzone, uscito nel 2011 su PS3.

Storia Killzone

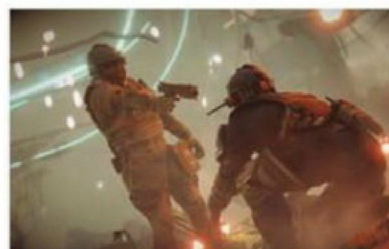
Killzone
2002 (PS2)

Killzone: Liberation
2006 (PSP)

Killzone 2
2009 (PS3)

Killzone 3
2011 (PS3)











Left: La protagonista di AC: Liberation, Aveline, ritorna su console Sony grazie a un pacchetto di missioni esclusive. Resta da vedere. se la cosa sarà giustificata a livello narrativo.

Down: La trama, così come i protagonisti, sembrano avere un tono più maturo rispetto al passato, complice l'ambientazione piratesca, capace di ruotare attorno a tematiche decisamente intriganti.



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, Wii U
Origine: Canada
Developer: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Genere: Azione
Uscita: 31 Ottobre 2013
Giocatori: 1-8 (online)

Profilo Ubisoft

Fondata in Francia da Yves Guillemot, tuttora a capo della casa, Ubisoft è oggi la più importante software house europea, e negli anni ha creato studi di sviluppo in tutto il mondo, legando il suo nome a innumerevoli successi tra cui il celeberrimo Prince of Persia. Proprio dall'idea di uno previsto spin-off di quest'ultimo è nata la serie Assassin's Creed, uno dei maggiori successi della casa.

Storia Assassin's Creed

Assassin's Creed
2007 (PS3, Xbox 360, PC)

Assassin's Creed II
2009 (PS3, Xbox 360, PC)

Assassin's Creed: Brotherhood
2010 (PS3, Xbox 360, PC)

Assassin's Creed: Revelation
2011 (PS3, Xbox 360, PC)

Assassin's Creed III
2012 (PS3, Xbox 360, Wii U, PC)

Assassin's Creed III: Liberation
2012 (PS Vita)

Assassin's Creed IV: Black Flag

CONCEPT L'epico action game di Ubisoft ritorna con una trama che fa della spettacolarità il suo punto di forza. Grazie al tema piratesco, gli scontri all'ultimo sangue e le battaglie navali.

Le spade, il rum, l'assassino

Tradizionalmente presente all'E3 in formato gameplay, anche quest'anno Assassin's Creed ha dato bella mostra delle sue nuove caratteristiche, stavolta non per mezzo del panel di Ubisoft, ma della più attesa conferenza Sony, mostrando a tutti i presenti le meraviglie della next gen PlayStation. Concettualmente ancora legato ai suoi predecessori, non ultimo il terzo capitolo, Assassin's Creed IV: Black Flag si è presentato in gran forma, mostrando i muscoli non tanto attraverso una modellazione poligonale d'eccezione (per quanto dettagliata al pari di tante altre produzioni cross generation), quanto piuttosto per le dimensioni di un mondo di gioco mai così lussureggiante e vasto. Se già nell'ultimo capitolo avevamo alcune velleità open world grazie all'introduzione della "frontiera", con Black Flag Ubisoft tenta di superare sé stessa, consegnandoci tra le mani le carte topografiche di un immenso scenario liberamente esplorabile: quello dell'arcipelago caraibico. La possibilità di girare liberamente per i mari, di esplorarne i fondali, o anche solo di attraccare su isole assenti dalle mappe di navigazione, amplifica in effetti quel senso di libertà che si aspetterebbe da un gioco a tema piratesco. Slegati per un attimo dalle idee fondamentali di ogni Assassin's Creed (una città da esplorare, con una gilda da fortificare), l'ultima fatica francese fa della libertà il proprio jolly roger ridando alla serie quell'originario senso di piacere che si provò con il capitolo originale (salvo gli ovvi miglioramenti avuti con il tempo). Se da un lato il gameplay sembra fondamentalmente quello che conosciamo, equamente diviso tra pedinamenti, parkour e omicidi acrobatici, ad averci impressionati è stato quindi questo senso di franchigia, senza contare l'oggettiva bellezza della componente gestionale (e bellica) della propria nave. Se già con AC III le situazioni navali erano già meravigliosamente riportate, con Black Flag il team ha puntato ancora più in alto facendo della propria nave (La Jackdaw) anche la propria casa, e dell'equipaggio la propria famiglia. Il confronto migliore è certamente quello della Monteriggioni del secondo capitolo in cui, parimenti, era possibile edificare, migliorare e assoldare. Sostituite pietre, mattoni e villici con legno, vele e marinai ed avrete un'idea di cosa stiamo parlando. Per ciò che concerne invece i combattimenti questi, pur essendo ancora il fondamento del gameplay, non sembrano (per ora) forieri di novità, anche se i video mostratici non hanno introdotto battaglie particolarmente massive. Quel che è evidente è che le nuove ambientazioni tropicali offriranno certamente uno spunto tattico in più (più vegetazione è sinonimo di più nascondigli e più "percorsi di caccia"), come interessante è l'atteggiamento e la prestanza di Edward che, a differenza dei suoi predecessori/discendenti, sembra essere non solo più atletico, ma anche più votato alla violenza ed all'immediatezza (la qual cosa si evince specialmente nelle sue spettacolari kill action). Il gioco, in generale, pare una summa più che positiva del lignaggio della serie con in più tutto quello che deriva dalla sua impronta piratesca: rum, prostitute e luridi quanto chiassosi sobborghi sembrerebbero all'ordine del giorno. Le premesse sono buone, speriamo solo che Edward sia all'altezza delle aspettative.

Raffaele Giasi



Quando piovono TITANI

a cura di **Giulio Pratola**

RESPAWN ENTERTAINMENT SFRUTTA IL PALCO DELL'E3 DI LOS ANGELES PER ALZARE IL SIPARIO SU TITANFALL, UN FPS CHE PROMETTE DI RIVOLUZIONARE PER SEMPRE IL NOSTRO MODO DI VEDERE LA COMPETIZIONE ONLINE.

Come noto, durante l' E3 di Los Angeles Respawn Entertainment è salita su due stage distinti, Microsoft ed Electronic Arts, per mostrare, finalmente, il titolo che da tre anni a questa parte interessa le vite dello staff quotidianamente. Stiamo ovviamente parlando di Titanfall, sparatutto sci-fi in prima persona che grazie alle tecnologia Microsoft promette di rivoluzionare per sempre il modo in cui guardiamo al genere di appartenenza. Parliamo di tecnologia Microsoft perchè, piattaforma PC a parte, il gioco resta per ora un'esclusiva Xbox 360 e Xbox One, anche se il publisher americano sta già guardando al futuro in termini di guadagno. Con tutta probabilità, l'Electronic Entertainment Expo di quest'anno era di gran lunga il momento migliore per mostrare il prodotto degli studios. In una manovra che poco ha stupito il pubblico in sala, Microsoft è stata la prima a concederci di ammirare Titanfall e le sue molte promesse, con una sequenza hands-off trasmessa anche in streaming durante lo show pre-

> "LA NOSTRA CONCLUSIONE È CHE VOGLIAMO FARE UN GIOCO DIVERTENTE PER I GIOCATORI E LA SPERIMENTAZIONE CI DA I MEZZI PER FARLO."

e3. In generale, i dettagli che Respawn Entertainment si è lasciata sfuggire sono ancora relativamente pochi, ma comunque abbastanza consistenti da arrivare a contestualizzare quella che sarà l'esperienza vissuta dal giocatore una volta acquistato il pacchetto.

Titanfall vi catapulterà in un futuro distante, in cui l'umanità si è finalmente gettata alla conquista dell'universo attraverso l'azione delle grandi corporazioni e dei gruppi di mercenari. L'ovvio esodo di massa che ne conseguirà scatenerà guerre fra le due parti, le quali si vedranno impegnate in una caccia alle risorse senza esclusione di colpi. In mezzo a questo marasma, impersoneremo i panni di un "pilota" al servizio dei due schieramenti. Da questo punto parte una delle peculiarità del gioco, il quale promette di mettere in scena una perfetta fusione fra single player e multiplayer, prendendo il meglio delle due modalità, per dare vita a nuove meccaniche di gameplay che vengano inserite in un mondo più credibile, in cui il match competitivo coinvolga maggiormente gli utenti. Il risultato di tali scelte era ben evidente nella demo che abbiamo avuto modo di vedere durante la conferenza, perchè il personaggio veniva lanciato su una mappa in cui prendevano vita tutta una serie di sequenze scriptate tipiche di una sessione in singolo. Per esempio, una volta "caduto" a terra, il pilota veniva immediatamente informato della situazione da uno dei suoi superiori, per poi entrare in una battaglia in cui non erano presenti soltanto avversari in carne ed ossa, ma anche bot che sembravano reagire con naturalezza all'andamento della battaglia in entrambi gli schieramenti.

Non è finita qui perchè oltre al misto fra intelligenza artificiale e organica, il titolo introduce anche espedienti come le comunicazioni radio con gli ufficiali, i quali andranno a sostituire il classico annunciatore "à l'Unreal", spiegandovi con enfasi ciò che accade nelle immediate vicinanze.

MECH OCCIDENTALI

Pur essendo Titanfall un gioco puramente multiplayer, quindi, ci sarà comunque un impianto narrativo impegnato a snocciolarsi sotto gli occhi del giocatore, svelandosi un pezzo alla volta con ogni missione. Nella sortita che abbiamo avuto modo di vedere all'E3, per esempio, la fazione MCOR era impegnata nel difendere la nave spaziale RedEye con un supporto di terra, contro le truppe IMC appartenenti a una corporazione avversaria. La mappa in cui avveniva il tutto ricordava fortemente un impianto industriale abbandonato, e lo scenario si mostrava in minima parte distruttibile dal fuoco delle armi. Tutta la campagna si svolgerà in questo modo, con ambientazioni chiuse che, a detta degli sviluppatori, supereranno di gran lunga in grandezza le arene a cui siamo abituati oggi. Ognuna delle mappe sfrutterà un tipo di modalità multigiocatore diversa, a seconda del capitolo della campagna che abbiamo raggiunto.

In questo senso, se le premesse possono ricordare vagamente Dust 514 allora la sessione mostrata dagli sviluppatori adottava meccaniche simili a quelle del "Conquest Mode" di Battlefield, in cui bisogna strappare agli avversari alcuni punti chiave della mappa. La differenza con l'altro sparatutto di EA, però, stava nel fatto che ogni postazione catturata facesse scattare un determinato tipo di evento nella mappa, come, per esempio, il controllo di un torretta anti-aerea automatica che abbattesse la nave spaziale di cui sopra.





"SE L'INTERAZIONE FRA STORIA E ONLINE SIA INTERESSANTE O MENO È QUALCOSA CHE DOVREMO DECIDERE IN FUTURO. IL VERO PUNTO DI SVOLTA PER TITANFALL STA NELLA MECCANICA CHE VA A DARE IL NOME AL GIOCO: I TITANI."

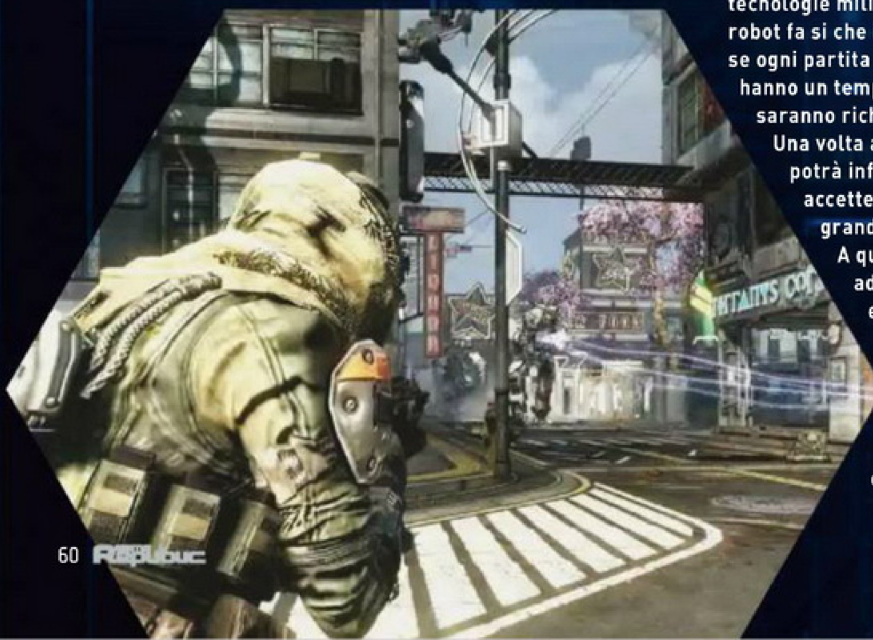
"UNO DEI PRINCIPALI OBIETTIVI DI TITANFALL ERA DI PORTARE ELEMENTI SINGLE-PLAYER IN QUELLA CHE CHIAMIAMO "CAMPAGNA MULTIPLAYER"

Visto in questo senso, il gioco online si pone a favore degli sviluppi narrativi, influenzando gli eventi a seconda dell'andamento della partita e delle vostre prestazioni. Respawn Entertainment, comunque, non ha ancora chiarito se ci saranno bivi narrativi di sorta, o se la fazione vincente cambierà in qualche modo l'esito delle vicende.

COME DAVIDE E GOLIA

Se l'interazione fra storia e online sia interessante o meno è qualcosa che dovremo decidere in fase di giudizio, anche perchè il vero punto di svolta per Titanfall sta nella meccanica che va addirittura a dare il nome al gioco: i titani. Essi non sono altro che degli enormi Mech, alti circa 7 metri e 30 centimetri, utilizzabili da ogni giocatore, chiaramente derivati dalle attuali tecnologie militari nel campo degli esoscheletri. Proprio la presenza dei robot fa sì che il vostro personaggio sia appunto chiamato "pilota", anche se ogni partita inizierà con uno spiegamento classico. I titani, infatti, hanno un tempo minimo di attesa di un minuto e mezzo, passato il quale saranno richiamabili con la pressione di una croce direzionale del pad. Una volta a terra il mech si potrà usare in due modi differenti; esso potrà infatti ricevere ordini base come "difendi" e "segui", oppure accetterà il pilota nell'abitacolo trascinandolo a bordo con la sua grande mano.

A questo punto non dovrete fare altro che scaricare proiettili addosso al nemico. Sia i titani che i giocatori avranno equipaggiamenti intercambiabili, con ferri di diverso tipo come mitragliatori pesanti, rail-gun, lancia-granate e fucili d'assalto, tutti ovviamente commisurati alle dimensioni di chi li utilizza. In aggiunta, segnaliamo anche la presenza di una "Vortex Gun", con cui catturare e rilanciare le munizioni nemiche. Questi enormi esoscheletri corazzati su due piedi saranno comunque





INTERVISTA AD ABBIE HEPPE



COMMUNITY MANAGER DI RESPAWN ENTERTAINMENT

Abbiamo raggiunto la Community Manager di Respawn Entertainment, Abbie Heppe, con l'intenzione di chiedere chiarimenti in merito alle informazioni mancanti sul gioco. Ecco le sue risposte:

Perchè l'interazione fra single e multiplayer è così importante per Titanfall?
Uno dei principali obiettivi di Titanfall era di portare elementi single-player in quella che chiamiamo "Campagna Multiplayer" non solo perché volevamo raccontare una storia e dare un contesto alle missioni, ma anche perché volevamo che il giocatore sentisse di aver ottenuto quei momenti action specifici che distinguono i titoli singolo giocatore, unendoli alla dipendenza tipica del gameplay multiplayer. Stiamo cercando di prendere il meglio delle due modalità per fonderle insieme.

Parlando in generale, la fusione delle due modalità che innovazione potrebbe portare nel panorama degli FPS?
Credo che siano i giocatori a dover decidere cosa è innovativo. Il nostro team prova sempre a sperimentare per trovare nuovi modi di giocare gli FPS, ma alla fine sono i giocatori quelli che si chiedono "Hey, ho visto prima questa cosa? Mi interessa? Voglio giocarci?". La nostra conclusione è che vogliamo fare un gioco divertente per i giocatori e la sperimentazione ci da i mezzi per farlo.

C'è qualcosa in particolare che vi ha spinto ad avere il Source come motore grafico?
Abbiamo passato molto tempo a vagliare numerosi engine prima di scegliere il Source. Molti del team conoscevano già il motore, e questo ha permesso ai designer di stabilire una routine veloce e a noi di avere i 60FPS, che sono da sempre un elemento chiave.

Stando a quanto visto durante la presentazione dell'E3, sembra che i titani abbiano una sorta di IA. Può il giocatore dare degli ordini al proprio mech dall'esterno?
I controlli che il giocatore ha per il proprio titano sono semplici. Non vogliamo che il giocatore debba impantanarsi per controllare un'IA. Quando non lo piloti, puoi decidere se il tuo titano difenda o segua. Se scegli "difesa" allora starà fermo in un punto. Se scegli "segui" ti seguirà per la mappa fornendo copertura e protezione.

Puoi dire qualcosa di più sulla storia? Come gestirete la narrazione e come farà il giocatore a vivere la trama?
Al cuore di Titanfall c'è un conflitto tra le fazioni che rappresentano persone che hanno deciso di intraprendere un viaggio per colonizzare altri pianeti dell'universo conosciuto e l'IMC, la quale è una corporazione che vuole monetizzare su quei territori. All'E3 avete visto una missione in cui le milizie devono rubare del carburante dall'IMC e poi fuggire. È un piccolo assaggio delle missioni e della storia che saranno presenti nel gioco. Condivideremo molto di più a riguardo nei prossimi mesi, all'E3 volevamo semplicemente che la gente si concentrasse sui titani di 7 metri e 30.

Quali sono i punti di forza dell'uso di Xbox Cloud? Come fa il Cloud ad aiutarvi col gioco?
Usiamo il Cloud per i server dedicati e per eliminare il vantaggio dell'host. Ci aiuta a rendere l'esperienza più stabile. Possiamo anche caricare nel Cloud la gestione dell'IA e alcuni elementi single-player.

C'è qualche tipo di interazione fra le forza di terra e le navi nemiche?
Non sparerete alle navi nemiche, ma le torrette a terra lo faranno e la cosa avrà anche alcune conseguenze.

Ci sono limiti al numero di titani attivi per ogni team?
Ogni giocatore può chiamare il titano, quindi si può arrivare a giocare solo fra titani. L'unico limite sta nel numero di giocatori nella partita.

Secondo lei, quali sono gli elementi che impediscano al gioco di essere sbilanciato e ingiusto?
I Titani possono uccidere i piloti e viceversa. Movimenti, mappa e armi giocano un ruolo fondamentale nel bilanciamento del gioco. Giochiamo a Titanfall nello studio continuamente e il bilanciamento è uno dei principali motivi. Sappiamo quanto i giocatori ci tengano al bilanciamento, perciò aggiorniamo il gioco continuamente in modo da mantenerlo equilibrato.



tremendamente agili, rispecchiando la volontà degli sviluppatori di non farli apparire come dei "goffi ammassi di ferraglia", dando nel contempo la possibilità ai piloti nemici di contrastare efficacemente la vostra macchina. Proprio per questo i titani potranno accovacciarsi, saltare e correre, così come eseguire mosse in combattimento ravvicinato, schiacciando i pedoni e sradicando i piloti della fazione opposta dalla loro postazione. Come potete immaginare, bilanciare un gioco del genere non deve essere per niente semplice. Ecco perché in risposta all'apparente strapotere dei titani arrivano tutta una serie di novità nei movimenti dei soldati a terra. Essi, infatti, saranno capaci di arrampicarsi sui livelli più alti delle strutture sfruttando gli appigli, oltre a conoscere alcune mosse derivate direttamente dal moderno parkour. Grazie a Respawn Entertainment, quindi, dovrete imparare ad utilizzare il wall-run durante un match multiplayer, oppure eseguire doppi salti per sfuggire al fuoco nemico, senza dimenticare che ognuno di voi sarà dotato di un comodo, ma limitato, jetpack. Nonostante la grande quantità di dettagli, resta chiaro che la software house californiana deve ancora fare luce su alcuni punti del gioco. Titanfall ha davanti a sé ancora un anno di sviluppo, e non ci resta che attendere la prossima Gamescom per le nuove informazioni che, sicuramente, non mancheranno di raggiungerci.

THE DIVI

IL FUTURO DEL GIOCO ONLINE

DOPO AVER PRESENTATO WATCH DOGS LO SCORSO ANNO, IL COLOSSO FRANCESE FA CENTRO PER IL SECONDO ANNO DI FILA ALL'EXPO DI LOS ANGELES. SE VI SIETE CHIESTI PERCHÉ ABBIAMO DECISO DI PREMIARE IL SORPRENDENTE PROGETTO DI MASSIVE ENTERTAINMENT COME IL BEST OF E3 2013, VI CONSIGLIAMO DI LEGGERE APPROFONDITAMENTE QUESTO SPECIALE E SCOPRIRE COSA SI NASCONDE DIETRO AL TITOLO PIÙ IMPRESSIONANTE DELLA NEXT GEN.

a cura di **Michele Giannone**

SION™

Presentatosi quasi in punta di piedi, senza alcun accenno o indizio diffuso nel web precedentemente, Tom Clancy's The Division ha scosso e meravigliato sia la platea dell'E3 losangelino che il resto del mondo. Quello che a un fugace sguardo sembrava essere un live action trailer dell'ennesimo titolo post-apocalittico next gen, si è lentamente trasformato in qualcosa di diverso fotogramma dopo fotogramma, sconcertando milioni di persone incredule nell'ammettere che quello che stavano guardando non era un film, ma l'ambientazione digitale animata in tempo reale di quello che già si presume essere uno dei titoli più attesi della prossima generazione. Online, Open World, RPG: tre generi che spesso si sono incontrati nel passato e nel presente del gaming moderno, anche se forse mai in un progetto di tale entità e spessore tecnico. Ubisoft ci è parsa estremamente caparbia e coraggiosa nell'infondere un'anima ben diversa a quello che, ancora per molti, avrebbe potuto benissimo essere un perfetto survival/adventure in single player (che con molta probabilità avrebbe fatto impallidire persino il tanto acclamato The Last Of Us). Eppure, lavorando in maniera totalmente opposta a livello di concept di base, la software house francese ha deciso di elargire l'impianto tecnico più spettacolare e credibile visto sinora a un gioco online a squadre, ricco di sparatorie, enormi location da esplorare e fruibile completamente online.

"LA SOFTWARE HOUSE FRANCESE HA DECISO DI ELARGIRE L'IMPIANTO TECNICO PIÙ SPETTACOLARE E CREDIBILE VISTO SINORA A UN GIOCO DI RUOLO A SQUADRE, RICCO DI SPARATORIE, ENORMI LOCATION DA ESPLORARE E FRUIBILE COMPLETAMENTE ONLINE."

Come da tradizione nei titoli firmati Tom Clancy, la tecnologia bellica la farà da padrona. Tramite questo bracciale digitale ad esempio potrete selezionare le varie opzioni nonché analizzare l'area di scontro.

GREETINGS FROM NY

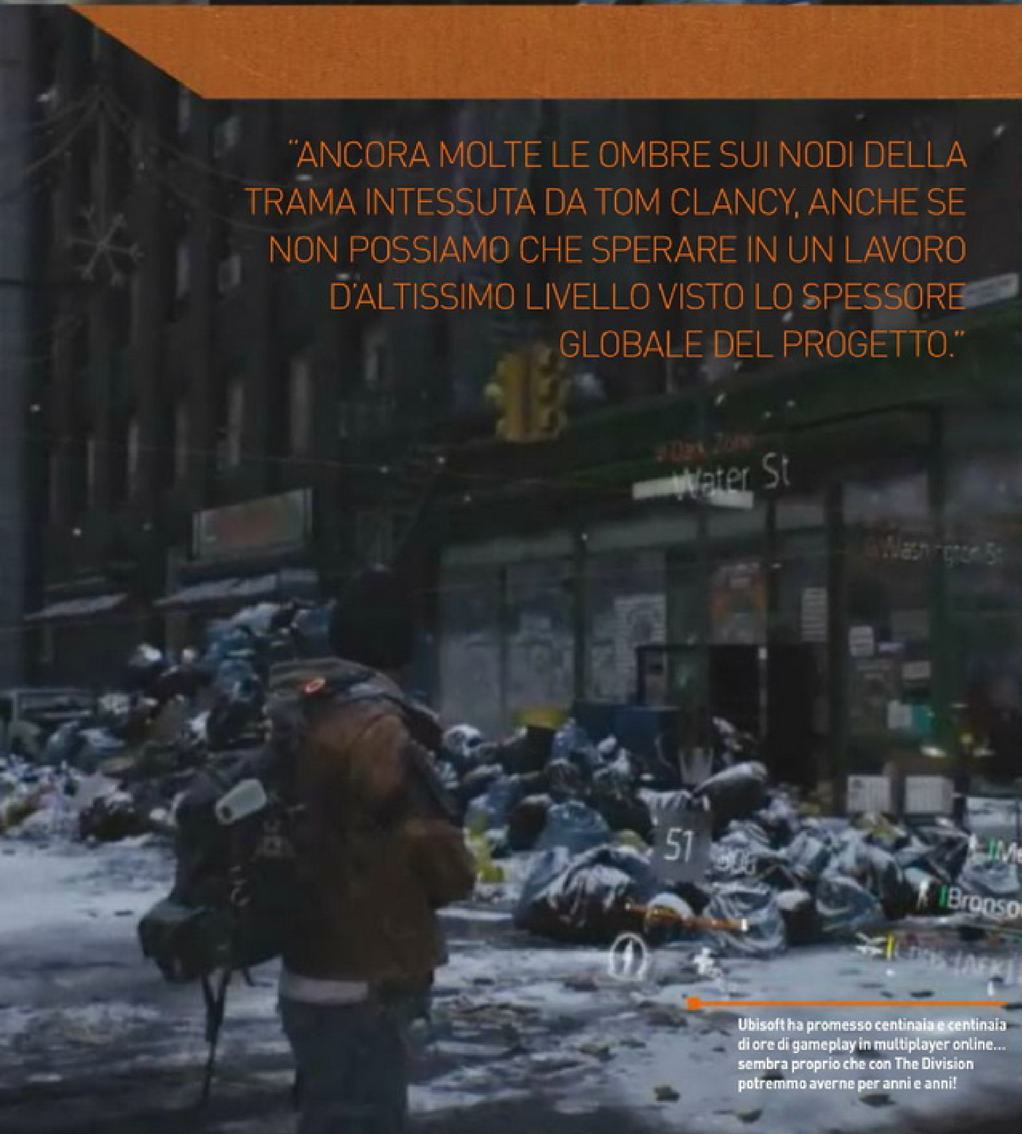
Il Natale non sembra presentarsi nel migliore dei modi nella Grande Mela di un futuro prossimo imprecisato, soprattutto visto lo stato di totale caos e desolazione delle strade attorno a Brooklyn e più in generale di tutta Manhattan. Il paese portabandiera del consumismo e del capitalismo è infatti capitolato in seguito a un attacco bio-terroristico inaugurato proprio nel giorno del "black friday", ossia il lancio dei saldi del periodo natalizio. Utilizzando il denaro come strumento attraverso il quale diffondere il virus, la sceneggiatura del gioco si inerpica attraverso tematiche per nulla scontate e banali ma che anzi pescano a piene mani da eventi teoricamente possibili. Senza scadere in un bieco allarmismo, vi basti sapere che Clancy si è ispirato direttamente ad alcuni dei piani militari esistenti per la sua stesura, attingendo a quelli che sono i cosiddetti piani di emergenza "Operation Dark Winter" e "Directive 51" in cui i servizi di difesa americani immaginano le possibili reazioni (e soluzioni) in risposta a un attacco su larga scala. Protagonista (o forse sarebbe più corretto dire protagonisti, vista l'anima multiplayer del gioco) il membro di un'unità di élite appositamente addestrata per rispondere a questo genere di situazioni e chiamata, per l'appunto, "La Divisione". Verrebbe da domandarsi come può un manipolo di uomini salvare il mondo da un collasso di tale portata, ma tali domande difficilmente troverebbero risposta perché, come si immagina, Ubisoft si sta stringendo ancora sotto il massimo riserbo. Non c'è che dire comunque: Tom Clancy ha di nuovo la nostra

UN MOLTIPLICARSI DI VERSIONI

Una delle voci più rilevanti in merito al titolo (anche se ancora non confermata), è senza dubbio quella relativa alle piattaforme che lo accoglieranno tra le quali, oltre alle macchine di nuova generazione, potrebbero esserci anche la PS3 e l'Xbox 360. Difficile credere che un titolo dalla grafica e dalla fisica così sorprendenti come The Division possa realmente approdare sulle console attuali, ma sperare non costa nulla. È certo sin da ora invece che non ci sarà nessuna versione Wii U del gioco, mentre per la componente PC la storia si complica un po'. La notizia che un GDR online open world potesse essere omesso dalla piattaforma che ha dato vita agli MMO ha destato subito scalpore, tanto è vero che Ubisoft stessa ha dovuto subito ribadire che, anche se al momento previsto solo su console di nuova generazione, con una forte richiesta da parte degli utenti PC si potrebbe prendere in considerazione la cosa. La risposta del pubblico? La petizione online conta già oltre centodieci mila adesioni. Basteranno per convincere Ubisoft? Staremo a vedere...



"ANCORA MOLTE LE OMBRE SUI NODI DELLA TRAMA INTESSUTA DA TOM CLANCY, ANCHE SE NON POSSIAMO CHE SPERARE IN UN LAVORO D'ALTISSIMO LIVELLO VISTO LO SPESSORE GLOBALE DEL PROGETTO."



Ubisoft ha promesso centinaia e centinaia di ore di gameplay in multiplayer online... sembra proprio che con The Division potremmo averne per anni e anni!

attenzione!

UN CITTÀ IN CONTINUA TRASFORMAZIONE

Il video mostrato all'E3 denota sin dall'inizio l'alta componente cooperativa che caratterizza The Division, sia durante le sparatorie che nelle fasi di esplorazione. Negozi, case e strutture in generale potranno essere liberamente e completamente esplorate, nel tentativo di rintracciare dell'acqua, alcuni generi alimentari e medici o, possibilmente, armi e munizioni. Scenografia che, stando alle parole di Ubisoft, potrà subire delle modifiche anche in base all'operato del giocatore, visto che il fine primario del gioco non è quello di abbattere i mercenari di una fazione rivale o far razzia di tutte le risorse reperibili, quanto piuttosto quello di tentare di migliorare lo stato della città, recuperando aree e zone in sfacelo e restituendole a un grado di vivibilità sufficiente perché la vita possa riprendere a scorrere.

Da buon MMO dalle connotazioni da sparatutto in terzo persona, in The Division ci sarà la possibilità di procedere da soli nell'esplorazione o assieme a uno o più compagni che vi guardano le spalle, in ogni caso risulta fondamentale l'utilizzo di una delle chicche viste durante il trailer di debutto: la mappa olografica. Grazie a quello che pare essere un moderno dispositivo a bracciale, il personaggio principale può richiamare diverse opzioni, tra cui una riproduzione 3D dell'ambientazione di

Mai visto un dettaglio tecnico così elevato, la next gen si preannuncia spaventosamente realistica!



gioco, con tanto di intercettazioni radio e posizione dei compagni. Una volta chiusa la mappa, la spettacolarità di una New York desolata tornerà a farla da padrone.

UN AIUTO... DALL'ALTO

Uno degli elementi che ci ha colpito maggiormente durante il sempre più incredibile gameplay trailer estratto dall'E3 2013 sono state indubbiamente le fasi di guerriglia, che sembrano rappresentare uno dei punti cardine dell'intera produzione. Curata in modo folle l'effettistica particellare e la fisica di ogni singolo oggetto preso di mira da una selva di proiettili (in questo caso una volante della polizia distruggibile totalmente e quanto mai realisticamente), siamo rimasti soddisfatti anche dalle meccaniche stesse dello scontro, molto "tradizionali" nel loro alternarsi tra



"NEW YORK, SEPPURE NELLA SUA VESTE PIÙ APOCALITTICA, NON CI È MAI SEMBRATA PIÙ BELLA E CREDIBILE, FORTE DI AMBIENTAZIONI FOTOREALISTICHE CHE FANNO URLARE AL MIRACOLO."



ABILE E ARRUOLATO

The Division sembra davvero avere tutte le carte in regole per incarnare la perfetta fusione tra shooter in terza persona e RPG/MMO. Come già accennato precedentemente, inoltre, i vari protagonisti non saranno suddivisi in classi, pur avendo un range di abilità intercambiabili incredibilmente avanzato. Richiamabili tramite il menù radiale a bracciale, si potranno affibbiare al proprio personaggio tutta una serie di skill che ne varieranno il ruolo anche in base agli altri elementi della squadra. Particolarmente interessante poi, come già evidenziato, la capacità i poter chiamare un drone di supporto comandato in tempo reale tramite dispositivo tablet, utile sia dal punto di vista strategico che da quello offensivo.

un sistema di coperture efficiente e scariche di proiettili mordi e fuggi. Altra gradita sorpresa sono le straordinarie dotazioni tecniche del protagonista (molto in linea con il tradizionale stile transalpino, soprattutto nelle icone e scritte a schermo), come delle granate sferiche in grado di cercare e scovare il nemico o l'ausilio di un drone (guidato, tra l'altro, da un altro giocatore via tablet) che permetteva al protagonista di evidenziare un ostile anche dietro un cartellone e, di conseguenza, eliminarlo agevolmente anche se nascosto da una copertura. Come per Watch Dogs, Ubisoft mostra la sua perizia nel creare un mondo futuristico ma credibile, con tecnologie che, per quanto entusiasmanti, restano realmente a portata dell'uomo che, volendo, tra qualche anno potrebbe svilupparle per davvero. Da sottolineare poi la comunicazione e la connettività tra diverse piattaforme, come a sottolineare che tutti, a prescindere dal dispositivo di gioco, potranno essere parte della missione della Divisione. Viene da chiedersi però quale sia la vera intelligenza artificiale degli avversari, per ora parsa sì aggressiva ma estremamente semplice. È possibile che una volta online si tratti di scontri esclusivamente tra giocatori, oppure potremo sperare in un nemico comune da affrontare in squadra? Questo è solo uno dei tanti dubbi che ancora pervadono il progetto di Ubisoft.

COSTRUTTORI DI MONDI

a cura di **Marco Accordi Rickards**

Dopo mesi di relativa tranquillità, Bethesda decide di rompere il silenzio presentando alla stampa tre nomi dal peso tremendamente importante. Con un evento dal titolo quanto mai calzante, BFG Days 2013, a fine maggio la compagnia ha invitato Game Republic nei suoi uffici, a Londra, per mostrarci le tre cartucce che intende esplodere. E subito dopo, a Los Angeles, abbiamo potuto rivedere la line-up 2014 sullo showfloor dell'E3. Tre titoli che spaziano in territori profondamente diversi, ma che puntano tutti, in un modo o nell'altro, a recuperare grandi nomi del passato, e questo riferito tanto ai brand stessi che alle persone chiamate ad occuparsene. La politica di Bethesda di proporre gameplay e storytelling di classe ha funzionato (pensiamo a Skyrim, o Dishonored). Vediamo ora come la compagnia intende proseguire su questa falsariga per l'anno entrante.



THE EVIL WITHIN
LA GARANZIA DI SHINJI MIKAMI

Formato: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One // **Origine:** Giappone
Developer: Tango Gameworks // **Publisher:** Bethesda Softworks //
Genere: Survival Horror // **Uscita:** TBA 2014 // Giocatori: 1

IL VECCHIO CONCETTO DI PAURA

Da un lato, la compagnia gioca inevitabilmente sul sicuro: chiedere a Shinji Mikami di creare un titolo horror equivale a comprarsi in blocco le anime dei fan di Resident Evil, il gioco che l'ha reso celebre. Ma sarebbe ingiusto parlare troppo di effetto nostalgia: The Evil Within sembra chiedere a Mikami la stessa cosa che fu chiesta a id Software con Rage, ovvero rivestire uno spirito tanto antico tanto amato, quello del "survival horror", con una sensibilità in linea con il mercato del momento.

Con The Evil Within, progetto di Bethesda realizzato dalla software house Tango Gameworks, si respira aria di un orrore antico, che vuole riportare la categoria dei survival horror ai fasti di un tempo. Ma se l'avventura ambientata nella villa infestata da zombie ha ormai fatto il suo tempo, portando lo scontro coi non morti su scala globale e con armi pesanti al seguito (leggasi, Resident Evil 6), cosa dobbiamo aspettarci da questo The Evil Within? La volontà di offrire un contesto in cui si è tenuti a sopravvivere tornando alle origini di un genere creato dallo stesso Mikami, è alla base di tutto, proponendo (o sarebbe meglio dire, promettendo) un riuscito bilanciamento tra tensione, avventura ed azione, ma dove le risorse a disposizione del giocatore sono sempre limitate. Il detective Sebastian (il protagonista), si pone come vittima di una serie di inquietanti coincidenze occorse sulla scena di un brutale omicidio di massa avvenuto all'interno di un ospedale, che presto sarà popolato da mostruose creature, pretesto più che perfetto per un orrore classico ma funzionale. Non mancano poi le più distorte mostruosità, prima fra tutte un'entità mascherata capace di smaterializzarsi e colpire di soprassalto, seguite da numerose creature antropomorfe che strizzano l'occhio ai Ganados di RE4, alcune delle quali armate addirittura di roncole e falci da fieno. Ma l'ambientazione principale non sarà solo ed esclusivamente l'ospedale, visto che nel prologo mostrato alla stampa abbiamo potuto ammirare anche strade e palazzi circostanti, dilaniati a sua volta da un misterioso terremoto. L'appeal del primo Resident Evil, lo stile grafico ed il character design di un Silent Hill (specie il primo) e la passione che solo Shinji Mikami sa infondere ai sui progetti. Tutte le carte in regola per il rilancio di un genere rimasto tre metri sotto terra, è proprio il caso di dirlo, per troppo, troppo tempo. Ma come tutte le più grandi paure, ancestrali e psicologiche, anche questa è destinata a tormentare le nostre notti.



THE EVIL WITHIN

Intervista a PETE HINES



→ Nel corso dei BFG Days 2013 di Bethesda abbiamo avuto l'occasione di avere una chiacchierata con Mr. Pete Hines, vice presidente di Bethesda Softworks in merito all'attesissimo The Evil Within, ecco cosa ci ha raccontato sul nuovo concetto di orrore.

Perchè avete scelto di sviluppare un survival horror?
Ci è stata offerta la possibilità di lavorare con Shinji Mikami, ed è stato lui a dirci di voler sviluppare un survival horror. Non eravamo spaventati dal creare una nuova IP, né tantomeno di sviluppare un gioco esclusivamente in single player. Non ci spaventava, insomma, andare nella direzione diametralmente opposta a quella intrapresa dagli altri altri.

È presto per chiedervi delucidazioni in merito alla trama? Potreste dirci di più?
Non è assolutamente troppo presto per fare domande del genere, anche se non possiamo poi dire molto e in verità non so quando potremmo farlo. Quel che posso dirvi è che parte del divertimento di The Evil Within siete tanto voi quanto Sebastian. Le risposte alle domande sono tutte nel gioco ma sarà vostro compito rintracciarle tutte e questo è certamente parte del divertimento.

Il gioco si concentrerà sul modello esploratico dei primi Resident Evil, o piuttosto sulla deriva action intrapresa dagli ultimi capitoli della serie?
Se dovessi scegliere uno dei due modelli, certamente preferire il primo anche se ammetto che con The Evil Within ci stiamo muovendo verso un'esperienza bilanciata tra esplorazione, puzzle solving e azione. Le sessioni di risoluzione degli enigmi, in particolare, non saranno di stampo classico ma potranno interfacciarsi a qualsiasi aspetto del gameplay. Il nostro obiettivo è tenere il giocatore incerto, impaurito e di spiazzarlo grazie al ritmo degli eventi in continua evoluzione.

Avete dichiarato che l'esperienza di gioco sarà variabile tra una morte e l'altra, ma questo influenzerà anche la rigiocabilità? Ci sarà qualcosa che invoglierà il giocatore a ricominciare l'avventura?
L'IA funziona in modo dinamico, e c'è poi un aspetto puramente esplorativo che potrebbe portarvi a finire il gioco senza aver visto praticamente nulla. Potreste allora decidere di ricominciare a giocare per trovare oggetti che non avevate trovato o visto, così come potreste imbattervi in mostri che in certi luoghi non avevate ancora incontrato.

Potremmo prendere delle decisioni che altereranno l'andamento della storia o del gameplay?
La trama del gioco è abbastanza lineare dall'inizio alla fine. I cambiamenti che si possono avere sono nella gestione delle risorse e nel modo in cui sarete capaci di raccoglierle, ma non ci sarà nulla che modificherà il finale del gioco.

Ci saranno diversi livelli di difficoltà?
Si, ma resterà comunque un gioco molto difficile.

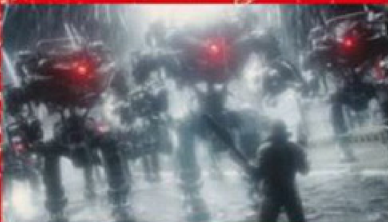
Nel concept vi siete ispirati a qualche film o qualche romanzo horror in particolare?
Ci sono sicuramente delle cose che potreste trovare in qualche film o in altri media, ma tutto quello che vedete è semplicemente prodotto dell'estro creativo di Shinji Mikami.

Perché avete scelto di usare l'id Tech 5? Lo avete fatto perché è il vostro motore o per altri motivi?
Il team di Mikami è un team fantastico. Hanno preso l'id Tech 5 e lo hanno trasformato e migliorato cosicché potesse adattarsi al meglio alle loro esigenze. C'è da dire, comunque, che dovendo scegliere per forza un motore grafico, il team ha optato per il nostro così da poter comodamente interfacciarsi con gli sviluppatori dell'engine ogni volta che se ne fosse presentata la necessità.

Nel corso della demo abbiamo potuto ammirare un fiume di sangue invadere un corridoio che ci dava l'idea di una scena connessa ad uno stato mentale alterato. Ci sarà qualcosa di simile nel gioco?
Questa è un'ottima intuizione ma non ci sarà nessuno "stato di follia" nel gioco. Ci sono molte parti nel gioco in cui accade qualcosa che non sembrerebbe avere una logica, e toccherà a voi il compito di scoprire cosa succede. Tale sezioni, comunque, non saranno connesse ad alcun status mentale alterato.

Quanto sarà lungo il gioco?
Ora non possiamo ancora dirlo con certezza, ma pensiamo che l'esperienza finale si attesterà intorno alle 15 ore. Vogliamo inoltre specificare che non siamo interessati al multiplayer. Si tratterà di un giocolo solo in singolo che non finirete rapidamente. The Evil Within è un gioco difficile che richiede attenzione e intelligenza. Non potrete portarlo a termine semplicemente correndo in giro e sparando.









L'eroe di guerra B.J. Blazkowicz deve scatenare un'impossibile controffensiva contro il mostruoso regime nazista che ha conquistato il pianeta.

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

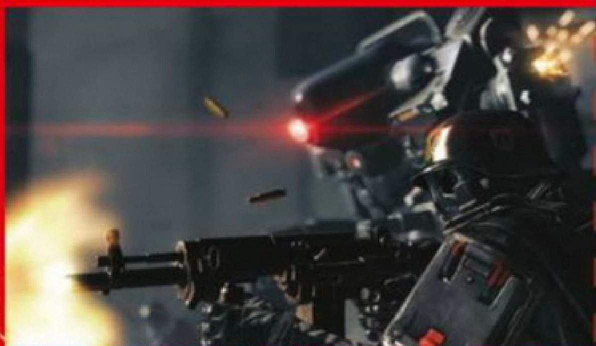
1946: QUANDO L'ASSE CONQUISTÒ IL MONDO

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One // **Origine:** USA // **Developer:** MachineGames // **Publisher:** Bethesda Softworks // **Genere:** Sparatutto in prima persona// **Uscita:** TBA 2013 // Giocatori: 1

Da un lato, sembrerebbe quasi un atto di arroganza affidare una serie storica come Wolfenstein a un team così giovane. Ma Bethesda ha coraggiosamente scelto proprio questa serie per concedersi il lusso di sperimentare e tentare nuove direzioni. Giustificare nazisti ipertecnologici in un videogioco del 2013 è sicuramente più difficile che farlo negli anni '90, ma Machine Games intende omaggiare questo classico setting senza indulgere nell'atto d'amore fine a se stesso. Il nuovo Wolfenstein sceglie infatti di muoversi su un solco simile a quello del fortunato Dishonored, pubblicato dalla compagnia lo scorso inverno, scommettendo sulla cura del setting e sull'immersione narrativa.

IL NUOVO ORDINE DELLE COSE

Nell'era del revisionismo e delle reinvenzioni, Wolfenstein è perfetto per una secondo battesimo nella fonte del panorama narrativo odierno. Proprio in un momento dove la storia alternativa sta attraversando un periodo di grandissima fortuna (BioShock Infinite e Metro: Last Light insegnano), Bethesda decide di donare all'opera prima di Apogee Software un'insolita anima narrativa. Il compito è stato non a caso affidato a Machine Games, composto in buona parte da ex-membri di Starbreeze Games, a loro agio con il lato più immersivo dell'FPS, The Chronicles of Riddick insegna. Dimenticato del tutto l'insipido Wolfenstein del 2004 di Raven Software, il reboot è ambientato in una Europa alternativa, degli anni 60 dove sono i nazisti ad avere vinto la guerra estendendo così il loro dominio su tutto il vecchio continente. Il motivo di questo risultato deriva dalla tecnologia a loro disposizione, decisamente troppo avanzata se comparata al contesto storico in cui il gioco è ambientato. Altra gradita sorpresa è il ritorno anche in questo capitolo, dello storico protagonista B.J Blazkowicz che, risvegliatosi da un coma, si renderà conto di essere finito su un mondo completamente diverso da quello che aveva lasciato. La prima parte della demo mostrata inizia con B.J su un treno in fuga dove ha occasione di imbattersi in quelli che sono i principali nemici del gioco: l'algida Frau Engel e Bubi. Il gameplay poggia le sue basi sugli stilemi tipici degli FPS, anche se va detto come gli sviluppatori stiano spingendo molto sulla dinamicità degli scontri a fuoco, grazie soprattutto all'alto tasso di distruttibilità dell'ambiente, che non vi permetterà di restare dietro lo stesso riparo per troppo tempo. Il livello di sfida offerto è tale da costringere il giocatore a un movimento continuo, senza contare le oggettive necessità del caso quali proiettili, medikit e giubbotti antiproiettile. Da quanto abbiamo avuto modo di provare nel corso della presentazione, il design dei livelli è stato studiato appositamente per consentire più di un approccio, cosa che contribuisce a donare non poca varietà ad un'esperienza di gioco altrimenti troppo lineare. Le bocche da fuoco messe a disposizione dal team di sviluppo sono tantissime e molto varie, inoltre sarà possibile impugnare un'arma per mano, cosa non da poco vista la grossa quantità di colpi che i nemici sono in grado di assorbire. Fra le varie armi inserite dal team di sviluppo spicca sicuramente una specie di fiamma ossidrica dotata di due tipologie di fuoco, che vi permetteranno di aprivi varchi per zone altrimenti inaccessibili. Sempre a proposito degli scontri, va detto che anche se la barra della vita si rigenera automaticamente, ma solo entro un certo limite, così da non facilitarvi troppo la riuscita della missione.

Quattro chiacchiere con JENS MATTHIES



Volati a Londra per i BFG 2013, abbiamo avuto l'occasione di intervistare Jens Matthies, ex membro di Starbreeze, oggi in carica a Machinegames per lo sviluppo di Wolfenstein The New Order, un ritorno dall'oblio di uno degli FPS più controversi e amati del mercato PC.

Non è un rischio riportare in auge il brand di Wolfenstein? Non temete che il brand possa essere stato dimenticato?
Forse, ma non è quello a cui pensiamo quando sviluppiamo un gioco. Quello su cui ci concentriamo all'inizio è il tipo di esperienza che vorremmo noi stessi giocare. Questo gioco certamente è legato al passato della serie, con tanto di alcuni personaggi ricorrenti, tuttavia è anche ricco di elementi che non avete mai visto nella serie Wolfenstein quindi, se anche foste a digiuno della serie, avreste comunque una grande esperienza di gioco. E non penso che sia negativo se sarà giocato da persone che non avevano mai provato prima Wolfenstein.

Come ha contribuito id Software nello sviluppo di questo capitolo di Wolfenstein? Ha dato supporto prettamente sotto il profilo tecnico?
All'inizio dei lavori, quando ancora eravamo impegnati nell'ideazione del concept di gioco, abbiamo passato diverse settimane insieme a id. Non si è mai creato alcun conflitto creativo e anzi abbiamo riscontrato diversi punti di contatto nella concezione di The New Order. Questo perché sono sviluppatori come lo siamo noi e quindi abbiamo subito trovato punti in comune. Il loro apporto è stato poi fondamentale nella gestione del id Tech 5, che è il loro motore proprietario e per il quale ci hanno offerto un supporto continuo e immediato. Abbiamo condiviso progetti e assets, lavorando assieme per dei risultati migliori. È stata una collaborazione molto proficua che certamente ci ha aiutato nel migliorarci nello sviluppo di Wolfenstein: The New Order.

Starbreeze (Matthies ne faceva parte n.d.r.) è sempre stata celebre per le sue sequenze dal taglio cinematografico. Nell'osservare la scena iniziale della demo, quella con il treno, mi è sembrato di percepire alcune analogie con "Bastardi Senza Gloria" di Quentin tarantino. Il film vi è stato di ispirazione?
Si è vero, perché ci piace la combinazione di azione e narrazione e credo che Bastardi Senza Gloria sia un esempio perfetto. Abbiamo fatto il possibile per conferire al gioco una solida base narrativa e la sequenza del treno è certamente di avvio alla storia. La nostra sfida era di trovare un compromesso tra narrazione e gameplay, questo perché non volevamo sviluppare semplicemente un FPS, ma piuttosto un action adventure shooter. L'esplorazione e la ricerca sono parti integranti del gioco, così come lo è l'interazione con gli altri personaggi.

Come mai avete optato per un'esperienza esclusivamente in single player?
Lo abbiamo fatto perché siamo ancora appassionati per lo sviluppo di giochi in single player e ci piace dedicarci a quello che ci piace. Il mercato dei giochi in multiplayer è affollato, e prenderne parte sarebbe complesso perché hai bisogno di team di sviluppo più grandi e di una maggiore concentrazione su quello che devi andare a creare. Abbiamo allora preferito concentrarci sulla sola modalità in sigle player, cosicché in base ai nostri sforzi fosse fantastica. Bethesda, in questo, non ci ha affatto condizionati ed ha anzi spinto affinché fossimo liberi di fare quello che volevamo. Non siamo stati condizionati da Bethesda Game Studios in questo, anzi loro ci hanno dato molta libertà. Ci è stato lasciato il tempo di fare quello che volevamo, come lo volevamo.



Il gioco è ricco di armi potenti, è stato un problema bilanciarne la potenza? In generale quali sono state le difficoltà nello sviluppo?
In effetti si tratta di quel tipo di sfide a cui ti fa piacere approcciarti quando sviluppi un gioco che ti piace e che vuoi sia fatto bene. Credo comunque che la sfida maggiore sia venuta dal trovare il giusto compromesso tra azione e narrazione. In questo abbiamo lavorato duramente affinché il risultato fosse soddisfacente e la storia si adattasse perfettamente al gameplay. Ci sono poi tutti quei problemi che abbiamo riscontrato sotto il profilo tecnico come l'ottimizzazione del software o le problematiche nella buona funzionalità del sistema di gestione delle interazioni tra i personaggi.

Quanto è grande il team di sviluppo? E quanto tempo ha richiesto lo sviluppo di The New Order?
Abbiamo iniziato a sviluppare il gioco nell'ottobre del 2010. Non abbiamo invece intenzione di rivelare le dimensioni del team perché i tratta di informazioni private che non pensiamo possano realmente interessare.

Potresti rivelarci in esclusiva qualcosa sul gioco? O magari alcuni dei fun facts verificatisi nel corso dello sviluppo?
Non so davvero cosa dire... quel che posso rivelarvi è che il gioco è immenso. Parliamo di un gioco che richiederà circa 16 ore per essere completato. I dati sono comunque relativi, perché nel corso della storia potrete prendere delle decisioni che possono modificare l'andamento dell'intera esperienza di gioco. In tal senso vi consiglierei di rigiocarlo una volta finito, così da vedere a cosa porterebbero scelte diverse da quelle che avete già intrapreso.

La tecnologia con cui state sviluppando il gioco sarà in grado di sfruttare le potenzialità delle console di nuova generazione?
Si, sicuramente! Tutto sarà migliore! Su cose come gli shader, ad esempio, sarà effettuato un generale lavoro di pulizia così da restituire un effetto migliore. Inoltre useremo effetti avanzati come il "subsurface scattering", nonché una nuova tecnologia di rendering per gli occhi dei personaggi. Questo perché abbiamo moltissimi primi piani nel corso delle cut scene del gioco e vogliamo che i volti si mostrino al meglio. In tal senso abbiamo anche utilizzato una tecnologia capace di riprendere le animazioni degli attori contemporaneamente e di riportarle fedelmente nel gioco, adattandola poi all'attore digitale. Ciò vale sia per le animazioni del corpo che per le animazioni facciali con la possibilità di ottenere un realismo espressivo senza eguali.







THE ELDER SCROLLS ONLINE

IL GRANDE SALTO

Formato: PC, Mac, PS4, Xbox One // **Origine:** USA //
Developer: ZeniMax Online Studios // **Publisher:** Bethesda Softworks //
Genere: MMORPG// **Uscita:** TBA 2014 // Giocatori: 1-25 (online)

RITORNO A DAGGERFALL

Già attiratosi ovunque le ire dei puristi su Internet, tanto della serie tanto dei giochi online, The Elder Scrolls Online ci mette di fronte allo scottante interrogativo: vale davvero la pena reinventare la ruota in questo campo? Gli ultimi sviluppi del genere MMORPG suggerirebbero di no: il kolossal Star Wars: The Old Republic, che puntava proprio a ricreare interamente online delle meccaniche single player, è per tutti gli sviluppatori un monito grande come il cadavere di Moby Dick. La scelta più saggia rimane quindi, forse, quella di trattare il MMORPG come un genere a sé. Non che questa considerazione renda meno titanica l'impresa di Zenimax Studios, chiamata a espandere i confini di Tamriel nelle pericolose frontiere della Rete. Sono già tanti gli appassionati che l'hanno etichettato "theme park", "parco gioco", ovvero esperienza che punta più sull'immersione del giocatore e sul suo divertimento immediato piuttosto che sull'effettiva profondità delle meccaniche ruolistiche. E, del resto, è proprio questa la definizione che apparentemente più si avvicina al nuovo lavoro dai creatori di Dark Age of Camelot, incaricati di riprendere tutta la scintillante lore di The Elder Scrolls, un'impalcatura costruita nei decenni da Bethesda, e adattarla alle dinamiche di un mondo persistente. Quello che rimane un'incognita è quanto effettivamente il mondo di Tamriel sia in grado di reggere a tale trasposizione, e quanto il team abbia intenzione di riproporre online la stessa sensazione di meraviglia e scoperta caratteristica della classica esperienza in singolo. Nella fattispecie, questa sortita online si ricollega a Daggerfall, tra i più amati titoli mai usciti per DOS. È proprio nell'antico set ideato per il secondo episodio che è stata ambientata l'ultima fatica di Bethesda. Muovere i primi passi in un mondo allo stesso tempo conosciuto eppure nuovo in tutti i suoi aspetti è un'emozione unica, che mescola ricordi nostalgici allo stupore della prima volta.





↑ TES Online presenta un comaprto grafico sontuoso e definito, perfettamente al passo con quello che è il lavoro svolto nelle ultime incarnazioni del brand, Skyrim su tutti.



Sin da ora è possibile notare una cura maniacale per i dettagli, cosa abbastanza anomala per un gioco online che, come si sa, necessita una certa scioltezza nei caricamenti.





È TUTTA UNA QUEST-IONE DI QUEST!

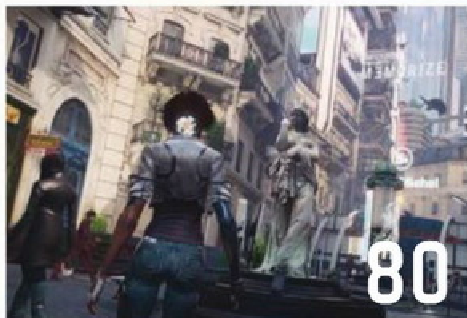
Per evitare il classico disorientamento dei giocatori, che spesso si perdono per ore alla ricerca di nuove missioni da affrontare, Zenimax ha scelto di sviluppare un sistema ben guidato delle Quest, con la comoda presenza di un personaggio che, non appena stiamo per finire la precedente, comparirà automaticamente e ci svelerà subito la successiva. Per contro però è possibile ricevere istruzioni diverse a secondo del personaggio scelto, in modo che nessuno, durante la medesima missione giocata in cooperativa, abbia gli stessi compiti e debba compiere due volte le stesse azioni.

CAMBIO DI PROSPETTIVE

Gli amanti del single player non temano però eccessivi stravolgimenti, poiché, pur non dimenticando la fondamentale componente MMO, The Elder Scrolls Online pare ancora saldamente legato al gioco in solitaria. A conferma di questa impostazione si trova un'interfaccia utente minimalista ed essenziale, capace con un'occhiata sinottica di dare al giocatore un'idea chiara delle proprie condizioni e delle proprie abilità. A ogni elemento è stato associato un tasto e il tutto è richiamabile a video senza doversi perdere in complicati menu. L'hype per il titolo è parecchio alta. La curiosità maggiore dei giocatori di tutto il mondo è nel vedere come Bethesda se la sia cavata nell'affrontare un genere controverso eppure amatissimo come quello dei MMORPG. La casa ci ha abituato a una buona qualità nei suoi titoli e in The Elder Scrolls Online ha voluto puntare su un inedito mix tra elementi classici e novità inedite. Partiamo subito da un elemento nuovo, ovvero la visuale in terza persona, con un'inquadratura stretta raramente vista in questa tipologia di giochi, ma sarà possibile affrontare delle determinate sezioni anche con la classica visuale in prima persona, da sempre caratteristica della saga. L'impostazione del gameplay resta di conseguenza parecchio ancorata a un action puro, con combattimenti coinvolgenti che si allontanano da quello che molti MMORPG propongono di solito. Anche le azioni principali eseguibili a schermo seguono questa scelta, mettendo attacco, schivata e parata in prima linea e relegando in secondo piano le differenti azioni. Tra queste troviamo gli incantesimi, i potenti Synergy Attacks, combo di magie, o l'utilizzo di oggetti offensivi e difensivi. Per non essere troppo invasive, la minimappa ed anche le tre barre principali, HP, Mana e Stamina, sono a scomparsa. Tutto è dunque improntato all'immediatezza e il gameplay predilige la velocità d'azione piuttosto che la necessità del ragionamento, perlomeno nelle fasi principali del gioco. Se l'ambientazione richiama il glorioso passato, riesumando l'immarcescibile universo di Daggerfall, la grafica, come del resto è lecito aspettarsi, non può che rifarsi all'ultima installazione del franchise, ovvero il sontuoso Skyrim, in un gioco immenso che permetterà di percorrere diversi chilometri quadrati in ambienti dettagliati ed ottimamente animati, soprattutto considerando l'ampiezza del territorio esplorabile. Il mondo di Tamriel è vivo e pulsante e il suo stile compositivo è ben aderente ai canoni della saga, la qual cosa non mancherà di far sentire a casa anche in ambienti inediti e mai visti. Sarà possibile ovviamente personalizzare il nostro personaggio in modo curato ma veloce, scegliendo tra nove razze, divise in diverse fazioni, per buttarsi subito nella mischia.



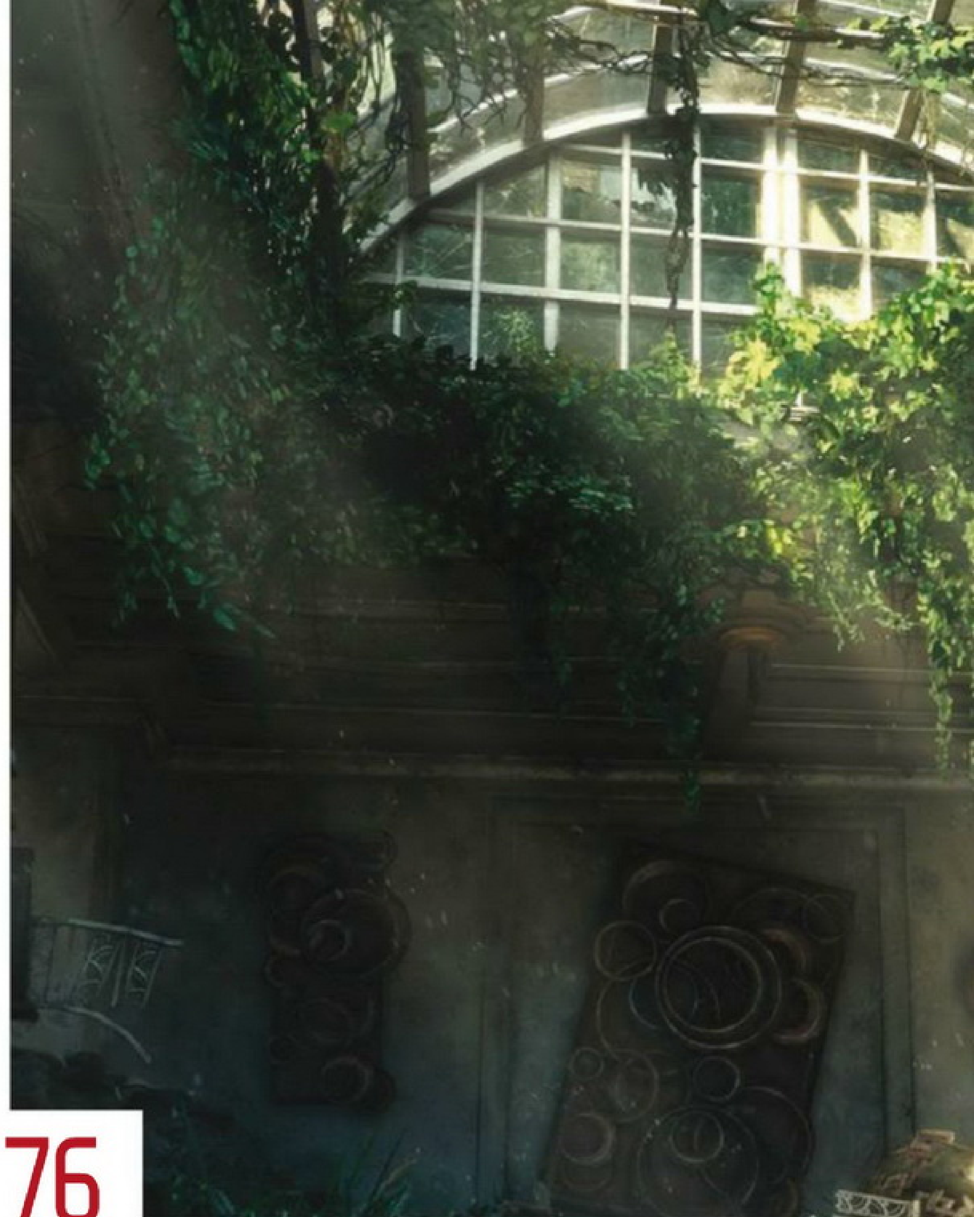
Recensioni



IO (NON) SONO LEGGENDA

Proprio mentre al cinema la figura dello zombi (e derivati) perde definitivamente i suoi connotati underground, per trasformarsi in qualcosa di assolutamente cool e mainstream, è da un videogioco che arriva la salvezza di un genere altrimenti destinato allo svuotamento di ogni tematica. Suona un po' strano che siano proprio i Naughty Dog, ovvero i creatori di Nathan Drake, l'invincibile Indiana Jones videoludico che lascia dietro di sé scie di cadaveri, a recuperare la scala ridotta, a prendere la lente d'ingrandimento e ad esaminare la rovina della nostra specie da vicino. Anche a partire dal titolo abbiamo qualcosa di completamente diverso da quello che ci propone Hollywood: la dimensione globale del primo zombie movie blockbuster, World War Z, contro quell'"Us" dell'ultimo lavoro di Naughty Dog, che va a sottolineare come, alla fine dei conti, nessuna storia degna di questo nome può davvero lasciare il segno se non guarda a noi e dentro di noi. Ma non solo; The Last of Us è anche uno dei rarissimi casi, almeno in campo tripla A, dove un videogioco non ci chiede di essere nessuno, se non noi stessi. Certo, negli ultimi anni abbiamo assistito più volte a un tentativo dei videogiochi action di affrancarsi dall'ideale di eroe granitico e senza difetti, tuttavia spesso costretto a fermarsi di fronte all'inevitabile ostacolo costituito dal triplice dogma azione, sfida, adrenalina. Finalmente, osiamo dire, in The Last of Us un simile scollamento tra narrato e giocato viene meno, ed è il gameplay stesso a raccontarci e a farci vivere sulla nostra pelle i pericoli attraversati dai suoi fragili protagonisti. Arrivati proprio all'alba delle nuove console, The Last of Us è il portabandiera di un concetto di next-gen che non passa tanto per la crescita tecnologica, quanto per la capacità di questa di rapirci e farci emozionare.

Guglielmo De Gregori

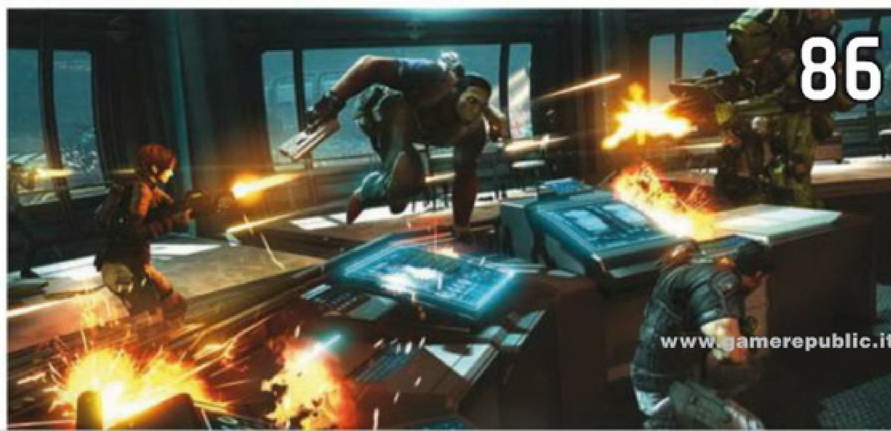


76

The Last of Us









IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	MARCO ACCORDI RICKARDS	FRANCESCA NOTO	GUGLIELMO DE GREGORI	GIANPAOLO IGLIO	LORENZO FAZIO	ANDREA PEDUZZI	LEON GENISIO	RAFFAELE GIASI	VALERIO PASTORE	MICHELE GIANNONE	MANUELE PAOLETTI
THE LAST OF US	9	9	9	9	9	9	9		9	9	9
REMEMBER ME		7	7	7	8	7	7	7	8	7	7
GRID 2				8		7	8	8	8	7	8
DIGGS L'INVESTIGATARLO								7		7	8
FUSE						6	5	5	5	4	
ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	7	8		9	8						
MOTOGP 13	8	8			7		7		8	7	7

LA CADUTA DI UNA SUPPOSTA UMANITÀ

The Last of Us

Sono tantissimi i media che nel corso degli anni hanno trattato il tema del crepuscolo dell'umanità, e The Last of Us è in tal senso una summa del filone post-apocalittico più recentemente sdoganato da prodotti come The Walking Dead. Sebbene la parola "summa" sia quanto mai riduttiva dato che il titolo gode, invece, di una personalità forte, decisa e assolutamente rifinita. L'incipit è conciso ma paurosamente realizzabile e vede il mondo andare a rotoli a causa di un nuovo ceppo di funghi parassiti: i Cordyceps. Disgregatosi il tessuto sociaele, il più dell'umanità è oggi alla mercé dell'infezione, tra chi è scampato al contagio e chi ne è invece rimasto vittima, tramutandosi in una creatura violenta e mostruosa. Le città sono nugoli di detriti, macerie e cadaveri. I superstiti, asserragliati in piccoli e chiusi sobborghi cittadini, vivono nella paura della legge marziale che il governo, con pugno fermo, fa rispettare onde evitare il contagio. Protagonista nelle mani del giocatore è Joel, è sopravvissuto ormai disilluso dal mondo è dalla gente. È uno spettatore che attende la fine del mondo, cercando di sopravvivere come e quanto può. Ormai divenuto mercenario, sarà nel corso di una delle sue missioni, che Joel si imbatterà in Ellie, una ragazza nata e cresciuta nella Boston contagiata, e pertanto all'oscuro di quello che era il mondo prima che andasse tutto a rotoli. Da qui la trama si dipanerà lungo un viaggio che, partendo proprio da Boston, attraverserà diversi stati di quelli che furono gli USA tra cui Massachusetts, Utah e Colorado, il tutto in un mondo ostile in cui la discesa verso l'amoralità è ormai all'ordine del giorno. Come se non bastasse, poi, il pericolo di viaggiare in zone contaminate e piegate dallo sciacallaggio, i due dovranno anche affrontare i "Clickers", ossia gli esseri umani vittime del contagio il cui aspetto è ormai irrimediabilmente deformato. I primi incontri con i nemici, i loro movimenti scattosi, nonché il loro caratteristico verso spiegano chiaramente le intenzioni del team di sviluppare un titolo assolutamente opposto al tono scanzonato delle precedenti produzioni che, talvolta anche solo minimamente, hanno mantenuto un profilo spaccone e chiassoso (leggasi Uncharted). The Last of Us è agli antipodi di tutto questo. È un viaggio introspettivo, fatti di momenti di silenzio e riflessione. La premessa del gameplay è apparentemente morale più che tecnica: prima o poi qualcosa andrà storto. E credeteci, lo farà e quindi occorrerà essere

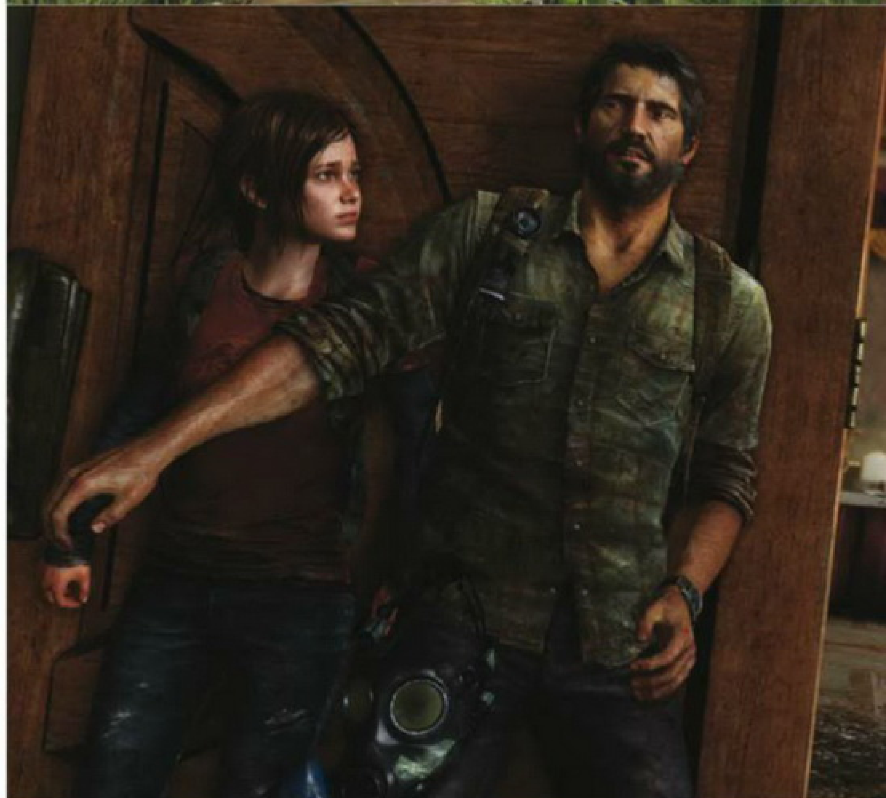
DETTAGLI

FORMATO: PS3
ORIGINE: USA
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: NAUGHTY DOG
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

Right: Parecchi saranno i momenti in cui dovrete proteggere Ellie, il senso di responsabilità che avrete nei suoi confronti crescerà di ora in ora.

Right: Seppur gli ambienti godano di una certa varietà, per la maggior parte del tempo percorreremo quartieri urbani invasi dalla vegetazione atti a rispecchiare l'assoluta decadenza in cui versa la civiltà.





FAQs

ESISTE UNA MODALITÀ MULTIPLAYER?
Sì, esiste e conta due modalità: sopravvissuti e caccia ai rifornimenti, entrambe impostate in scontri 4 contro 4. Si tratta tuttavia di una divagazione che, per quanto ben confezionata, non restituisce affatto il meraviglioso feeling del single player.

QUANTO DURA PIÙ O MENO LA CAMPAGNA PRINCIPALE?
All'incirca 12 ore a difficoltà normale, ma può durare anche di più se si gioca alla massima difficoltà. Il gioco è poi ricco di cose da trovare, nonché di diversi collezionabili.

E' POSSIBILE RICOMINCIARE IL GIOCO CON L'EQUIPAGGIAMENTO RACCOLTO?
Il titolo prevede per ogni difficoltà il new game plus che permette di mantenere equipaggiamento e upgrade.





intelligenti e preparati. Ove molti esponenti del genere survival sono virati verso sparatorie infarcite di momenti scriptati, The Last of Us propone un'attenzione meticolosa all'ambiente, ai nemici e alle proprie scorte, instaurando quello che di fatto è un rapporto tra il giocatore e l'ambiente circostante. Privo di ogni velleità scriptata, il gioco si regge in piedi da sé, per mezzo dell'IA che muove i nostri nemici e grazie alla possibilità di raccogliere continuamente oggetti utili alla sopravvivenza, siano essi una trave, un paio di forbici o un comune mattone. L'idea, oltre a sposarsi perfettamente con il concetto di un mondo allo sbaraglio, funziona anche ludicamente benissimo, con un inatteso e ritrovato piacere nella pianificazione e nella sfida. I nemici godono infatti di routine diverse e variabili le cui decisioni sono prese in base ai contesti. Questo, unito a degli ambienti immensi e dall'esplorazione libera, permettono al giocatore di approcciarsi come vuole, chiarendo sin da subito che l'idiozia scavezzacollo sarà punita duramente. A conferma di ciò, il team ha ben pensato di inserire nel gioco la cosiddetta modalità "ascolto" che ci permette di percepire entro un certo raggio d'azione i rumori emessi dai nemici, così da identificarli nello spazio. Luci flebili, rumori distanti, sezioni di gioco completamente al buio: The Last of Us mesce con alchimia le più semplici tematiche dell'orrore restituendoci sensazioni di costante paura, nonché quel senso di inadeguatezza che, data la situazione, non può che farci partecipi della sofferenza dei protagonisti. E quando pare essersi abituati a brancolare nel buio, ecco che tutto cambia e ci si apre un paesaggio luminoso e rigoglioso in cui magari avere un approccio, se possibile, furtivo e distaccato. La situazione in cui versiamo sarà quindi sempre precaria, potenzialmente letale, certamente punitiva. In tal senso si tratta forse di una delle esperienze di gioco più profonde degli ultimi anni, capace talvolta di restituire un reale senso di sofferenza e disagio, mescolando tematiche profonde e complesse che sembrava non fossero avvezze al team di sviluppo. The Last of Us è quindi un gioco per certi versi semplice, la cui semplicità tuttavia sorprende e meraviglia, regalandoci un'avventura dal piglio apparentemente pacato, ma di assoluto coinvolgimento. È un viaggio profondo, maturo, fuori contesto rispetto alla media cui ormai sembriamo esserci abituati da tanto, troppo, tempo. È il gioco che molti aspettavano, e che tanti si renderanno conto di amare, un'esperienza senza sé e senza ma che chiude perfettamente l'escalation professionale di Naughty Dog su Playstation 3 attraverso uno script coinvolgente e maturo che, seppur citando in modo serrato certi concetti tanto cari alla fantascienza, resta unico, estroso, aderente certamente raffinato.

Raffaele Giasi

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

L'ARTE DI SOPRAVVIVERE: THE LAST OF US È UN SURVIVAL GAME PURO, COME MAI CE NE SAREMMO ASPETTATI DA CHI, PROPRIO CON UNCHARTED, CI AVEVA ABITUATO A DIMENTICARE OGNI FORMA DI RAZIONAMENTO DI ARMI E VIVERI. IL GIOCO SARÀ INFATTI UNA CONTINUA RIPROPOSIZIONE DI SITUAZIONI RISICATE E POTENZIALMENTE LETALI IN CUI SARÀ DOVEROSO FARSI LARGO CON QUEL CHE SI HA E COME SI PUÒ. LA SCARSEZZA DI PROIETTILI TROVA COMUNQUE FACILE SOLUZIONE NELL'ELASTICITÀ DI ESCAMOTAGE POSSIBILE CHE, SOPRATTUTTO VERSO LA METÀ DEL GIOCO, PERMETTONO APPROCCI SEMPRE DIVERSI.

"LA PREMESSA DEL GAMEPLAY È APPARENTEMENTE MORALE PIÙ CHE TECNICA: PRIMA O POI QUALCOSA ANDRÀ STORTO. E CREDETECI, LO FARÀ E QUINDI OCCORRERÀ ESSERE INTELLIGENTI E PREPARATI."

Down: Oltre agli infetti dovremmo prestare attenzione ai banditi che seguiranno le nostre tracce con particolare tenacia. I nemici umani, a differenza di quelli infettati, possono contare su diverse bocche di fuoco, senza contare la loro abilità di diversificare gli approcci alla guerriglia.

VOTO 9/10

UN CAPOLAVORO DI NARRAZIONE, TECNICA E PURO GAMEPLAY.





IL DETTAGLIO CHE FA LA DIFFERENZA

Il mondo di gioco, consumato e decadente, è perfettamente restituito da dettagli rugginosi e smunti, così come dai colori accesi di una natura che sta facendo di nuovo il suo corso. In un gioco, poi, in cui i sensi sono tutto, non poteva mancare un'attenzione smodata per il comparto sonoro che fa delle campionature e delle musiche il suo cavallo di battaglia. La colonna sonora, su tutto, si distingue per aderenza ed effetti, immergendoci in un mondo quasi ovattato e talvolta silenzioso, come ci si aspetterebbe da un paesaggio sconfinato assolutamente vuoto.

UP: Seppur tenendo il passo con sforzo, la produzione si attesta su ottimi livelli di dettaglio.



DOLCI RICORDI DI UNA PARIGI FUTURISTICA

Remember Me

Il ricordo è uno dei mezzi più potenti a disposizione degli umani: grazie ad esso, infatti, ciascuno di noi non deve ripartire da zero nella comprensione del mondo che lo circonda, avendo così la possibilità di accumulare la conoscenza che occorre per sopravvivere, senza considerare l'astrattezza di fondo che staalla base del concetto di "ricordo". Cosa succederebbe, allora, se la memoria diventasse misurabile? Probabilmente nascerebbe un mondo come quello di Remember Me.

Come a sottolineare il paradosso, all'inizio del gioco non abbiamo alcun ricordo: impersoniamo una ragazza che ha a mente solo il proprio nome: Nilin. Risvegliatasi in una futuristica struttura di cancellazione dei ricordi costruita all'interno di una novella Bastiglia, la ragazza ha una potente amnesia che pare essere stata causata da un trauma forzato. Avvertita, guidata e salvata in extremis da un misterioso Edge che sembra conoscerla molto bene, in oltre 10 ore di gioco Nilin deciderà di scoprire se stessa. Lo stesso Edge si rivelerà essere il carismatico leader degli Erroristi, un gruppo di ribelli che cerca di rovesciare il potere dispotico imposto, tramite il ferreo controllo del sistema Sensen, dalla Memorize, la multinazionale che ha costretto la città sotto il gioco di una forza para-militare. Come si intuisce, la trama, sfruttando l'idea dispotica di base, si fa apprezzare e coinvolge sin da subito. I continui risvolti narrativi sono sempre e sapientemente orchestrati affinché nulla sia lasciato al caso. Seppur lineare, il plot è infatti profondo, complesso e avvinghia il giocatore con maestria, grazie soprattutto a un cast di attori digitali di spessore. A contribuire a rendere l'avventura giocabile tutta d'un fiato ci pensa poi l'ottimo gameplay, fatto di una commistione intelligente di idee. Essenzialmente ci troviamo davanti a un'avventura dinamica fortemente orientata alla componente action e con qualche

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

MARKETING: il filmato d'apertura in CG, da sempre biglietto da visita, si distingue in quanto è un vero e proprio spot pubblicitario del fittizio sistema di memoria della multinazionale Memorize, capace di apparire, oltre che azzeccato, quanto mai verosimile.



Up: Le acrobazie flessuose saranno la regola durante i frenetici combattimenti.

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: FRANCIA
PUBLISHER: CAPCOM
DEVELOPER: DONTNOD ENTERTAINMENT
MULTIPLAYER: NO

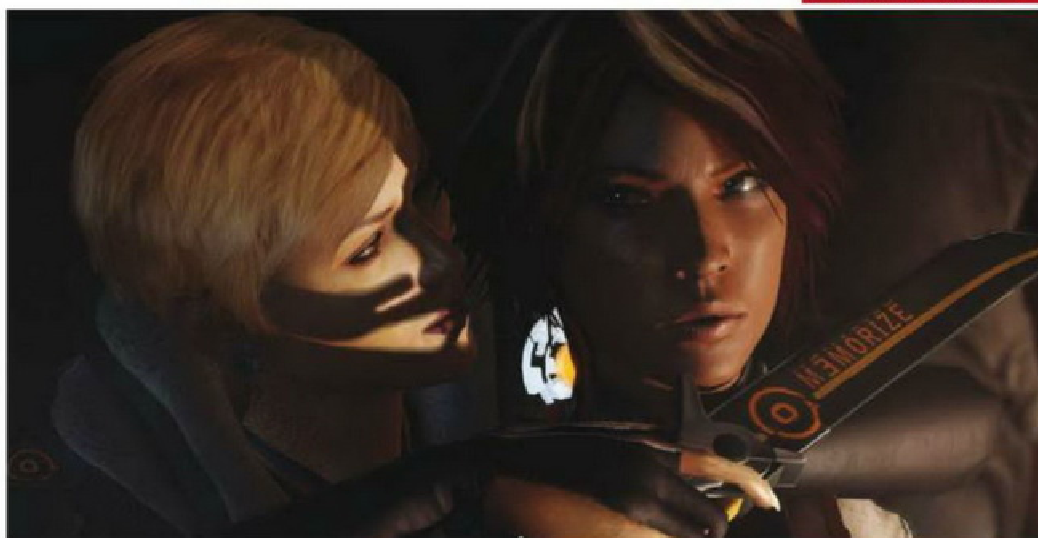




"TUTTI GLI ELEMENTI SONO COMBINATI COSÌ BENE CHE SI PASSA DA UNO AD UN ALTRO SENZA SOLUZIONE DI CONTINUITÀ, MOLTO VICINO ALL'IDEA DI 'FLUSSO' CHE CARATTERIZZA ANCHE GRAFICAMENTE TUTTA LA PRODUZIONE."

COME TI MISCHIO LA COMBO

Accessibile in ogni momento tramite menu di pausa, il Laboratorio Combo permette di combinare gli attacchi (Sensen) di Nilin. Ciascuna combo è composta da attacchi leggeri e pesanti e sebbene non sia possibile influenzarne la composizione in materia di successione di attacchi, starà a noi calibrarla: ogni Sensen ha infatti le sue peculiari caratteristiche che possono essere assemblate nella combo in modo da infliggere danni bonus, da abbassare il cooldown di un attacco super, o magari per rigenerarsi.



Up: La definizione dei volti e lontana dall'eccellenza, eppure la qualità dei volti è comunque ottima ed è impreziosita da una recitazione digitale di altissimo spessore.

velleità platform, quest'ultima però tutta consumata nel sistema di arrampicata di ispirazione parkour quasi del tutto guidato. Meglio il combattimento: il sistema è sì vecchio, in quanto basato su schivate, contromosse e contrattacchi visibili sulla testa degli avversari (già sperimentato da Rocksteady nei suoi due Batman), ma la trovata dei Dontnod Entertainment per rinfrescare il tutto è l'integrazione con un sistema di combo personalizzabili chiamati Sensen (vedi box).
Non che le buone idee si fermino qui: in alcuni momenti particolari avremo la possibilità di remixare dei ricordi. Queste sequenze ci vedranno agire sulle memorie di un bersaglio e tramite una comoda interfaccia a schermo potremo riavvolgere o mandare avanti la scena modificando vari piccoli fattori, quali una maschera per l'ossigeno allentata o il contenuto iniettato da una siringa, in modo da alterarne lo svolgimento e quindi il comportamento del bersaglio nei nostri confronti. Tutti questi elementi sono combinati talmente bene che si passa da uno ad un altro senza soluzione di continuità, molto vicino all'idea di "flusso" che caratterizza anche graficamente tutta la produzione. Proprio la grafica, infine, nonostante i mezzi certamente risicati rispetto alla concorrenza dei titoli tripla A riesce comunque a difendersi più che bene. Al di là di un comparto animazioni che mostra più di un'incertezza, specialmente nei combattimenti, il resto ha dalla sua un'attenzione al dettaglio eccellente. Il team di sviluppo è stato in grado di sfruttare al meglio le console di questa generazione ormai agli sgoccioli: fonti di illuminazione, i colori e le luci al neon rivestono una modellazione poligonale dalle texture eccellenti, immergendo completamente il giocatore e ammaliandolo con panorami che mischiano i monumenti parigini classici con la freddezza dei grattacieli futuristici. Gli unici difetti capitati a tiro sono dell'aliasing nei campi lunghi e nei modelli dei cittadini generici troppo anonimi. Riuscita nei contrasti anche la musica, capace di mescolare l'orchestrale dai molti ottoni e l'elettronica martellante per le boss fight, assieme a un doppiaggio italiano ben riuscito ma come al solito un po' sottotono rispetto alla traccia inglese. Molto fedele la ricostruzione di Parigi, purtroppo solo scenografica e non esplorabile. Remember Me arriva a raggiungere lo scopo che si era prefissato fin dal titolo: essere ricordato, e in meglio. Grande trama, grafica dettagliata ed attenzione ai particolari lo rendono un prodotto adatto a tutti gli appassionati di action e di fantascienza. Un altro paio di buone idee sul piano del gameplay e avrebbe potuto essere un vero capolavoro, ma anche così è davvero un gran gioco. Meglio che i ricordi rimangano solo nella nostra mente.

Adriano Di Medio

FAQs

È POSSIBILE ESPLORARE LIBERAMENTE LA CITTÀ?
Purtroppo no. Per quanto Neo Parigi sia perfettamente caratterizzata, l'esplorazione viaggerà sempre su binari ben precisi, oltre i quali solo saltuariamente si potrà andare.

È UN GIOCO DIFFICILE?
Il giusto. I combattimenti richiedono una certa pratica per essere padroneggiati specie quando si affrontano avversari multipli e anche le fasi platform, sebbene siano abbastanza guidate, non mancheranno in più di un'occasione di far lavorare in tempismo e precisione.

QUANTO È ALTO IL COEFFICIENTE DI RIGIOCABILITÀ?
Non molto alto. Il gioco contiene diversi segreti e anche alcuni collezionabili, tuttavia l'assenza di finali multipli e una trama perfettamente autosufficiente, limitano in parte il tasso di rigiocabilità.

VOTO 8,5/10
DA GIOCARE E DA RICORDARE

IL RITORNO IN PISTA DI CODEMASTERS

Grid 2



DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: REGNO UNITO
PUBLISHER: NAMCO BANDAI
DEVELOPER: CODEMASTERS
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

Arrivati ormai alla fine di questa generazione console, il genere dei racing game sembra vivere un momento di nuovo e ritrovato interesse da parte di sviluppatori e giocatori. Evidentemente tra i videogiocatori non mancano parecchi sportivi amanti dell'alta velocità pertanto la scelta che ci offre il mercato dell'intrattenimento digitale è a tutt'oggi piuttosto varia. Nonostante questo, Codemaster è tra quelli che sicuramente hanno saputo ritagliarsi un proprio spazio, prima con Colin McRae: DiRT, poi con la serie Formula 1, inanellando una serie di successi e di prodotti di tutto rispetto. A questi è poi seguito Race Driver: Grid che, pur non essendo un titolo eccellente in ogni suo elemento, si infilava a testa alta tra i vari esponenti del genere determinando un'identità ben precisa e definita. Grid 2 consolida e rafforza la sensazione di un gioco di corse dichiaratamente arcade ma dal carattere composto e ricercato, che intende soddisfare anche chi nella guida spensierata presta attenzione alla fisica del mezzo, alla verosimiglianza del modello di guida e alle distinzioni dello stesso tra un'auto e l'altra. Inseriti in un contesto del tutto realistico come quello delle competizioni su pista, sarete chiamati a cimentarvi nella modalità principale del gioco, la carriera. Nonostante la banalità che questa può lasciar intendere, si tratta di una modalità dalle caratteristiche abbastanza peculiari che la rendono piuttosto interessante. Nei panni di un aspirante pilota dalla fama mondiale, il protagonista sarà un semplice principiante reclutato dal miliardario Patrick Callaha, magnate con l'ambizioso fine di assoldare i più grandi club automobilistici mondiali nella sua "World Series of Racing". Dovrete quindi correre per il vostro facoltoso principale dimostrando a tutti di essere il migliore. Il concetto su cui si basa la vostra scalata al successo sarà il numero di fan che seguiranno le vostre vittorie, i quali cresceranno di volta in volta non solo comportandovi nel migliore dei modi in pista, vincendo una determinata competizione o superando il record di turno sul tracciato, ma anche battendo piloti di punta dalla fama maggiore della vostra. L'espediente dei "fan", lega Grid 2 a un contesto molto verosimile e attuale anche nelle sue iterazioni "narrative", sottolineando la necessità di successo e visibilità mediatica costante nel difficile mondo delle corse professionistiche. Gli eventi che compongono la carriera sono tanti, e dipingono un quadro molto vario, tale che mai si accuserà un vago senso di ripetitività nel percorrere i tracciati. Questi, poi, sono divisi tra europei, americani e asiatici, e saranno in tutti i casi magnificamente riprodotti, portando a

NEL MONDO

(GIOCARE ONLINE)

IL PIATTO FORTE: Forte della sua "Racenet", portale online che permette di scovare costantemente nuove sfide e di proporvene di nuove con cadenza costante, avrete addirittura la possibilità di creare eventi personalizzati e di farvi partecipare chi volete. Il multiplayer di Grid 2 non ha assolutamente niente da invidiare in termini di varietà alla modalità in singolo.

"GRID 2 CONSOLIDA E RAFFORZA LA SENSAZIONE DI UN GIOCO DI CORSE DICHIARATAMENTE ARCADE MA DAL CARATTERE COMPOSTO E RICERCATO"





Up La visuale cofano trasmette una sensazione di velocità di ottimo livello, amplificando sensibilmente il dinamismo e l'adrenalina delle corse. Peccato manchi una visuale dell'abitacolo.

Right Da buon arcade, il gioco non si vanta di un feeling simulativo, approfittandone quando può per far derapare le auto.





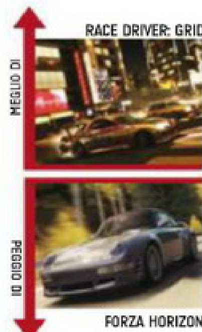
Left: I modelli delle auto sono senza dubbio di ottima fattura ma quello che ci ha stupito di più è stata sicuramente l'illuminazione dinamica del gioco.

Down: Nella modalità Eliminazione il numero di partecipanti verrà ridotto ad intervalli regolari escludendo di volta in volta l'ultima auto in pista.



MEGLIO DI

RACE DRIVER: GRID



PEGGIO DI

FORZA HORIZON



UN LUSSO PER POCHI

La GRID 2: Mono Edition è senza dubbio la limited edition più assurda e costosa mai apparsa nel mondo dei videogiochi. Stiamo parlando di un'edizione che oltre ai classici contenuti aggiuntivi, comprende un casco, una tuta e dei guanti da corsa. Ma non è tutto, il pezzo forte è infatti una versione serigrafata di una BAC Mono, un'auto da corsa dalle prestazioni particolarmente eccellenti. Questa spropositata edizione costa la bellezza di 189 mila dollari ed è a tutti gli effetti più che limitata, unica, visto che ne è stato prodotto un solo esemplare.



FAQS

GRID 2 GODE DI LICENZE UFFICIALI?
Sebbene non siano presenti Porche e Ferrari, GRID 2 propone comunque una buona varietà di vetture reali come Mc Laren, Pagani, Mercedes e Audi. Inoltre alcuni dei tracciati presenti nel titolo sono stati riprodotti secondo licenze ufficiali: tra i più noti ricordiamo Indianapolis e il Red Bull Ring.

QUANTE AUTOMOBILI SARANNO PRESENTI?
Le vetture sbloccabili saranno in totale 70.

CI SARANNO MOLTI TRACCIATI NEL GIOCO?
Assolutamente sì, visto che potrete sfrecciare attraverso ben 82 piste.



schermo atmosfere diverse estrapolate da città come Chicago, Parigi, o Tokyo. Fortunatamente anche la varietà di veicoli non delude, grazie soprattutto a una ben ponderata selezione di mezzi che, spaziando dalle muscle, sino alle concept car, si adatti senza remore a tutti i palati. Una nota di demerito va però sollevata alle possibilità di personalizzazione: limitati alle sole scelte estetiche, le personalizzazioni veicoli non interessano in alcun modo prestazioni o assetto, regalandoci sì tanti veicoli, ma dalle prestazioni rigorosamente blindate. Poco male considerato che il gioco propone un sistema di guida studiato da Codemasters proprio per dare a ogni vettura lo stile di guida che più le compete. Se è vero che dapprima non vi accorgerete molto dell'influenza della particolare feature nella fisica e risposta del mezzo di cui siete alla guida, a gioco avanzato le cose cambieranno nettamente. Quando il vostro garage si popolerà di potenti gioielli motorizzati, noterete senz'altro, pur non ambendo ad alcuna velleità simulativa, la volontà di donare a ogni macchina specifici parametri e una precisa sensazione di guida. In generale la fisica delle automobili donando loro un feeling arcade, ma comunque credibile. I danni, inoltre, sono stati implementati in maniera minuziosa e durante la gara gli urti potranno provocare effetti molto diversi, anche se non sempre completamente interpretabili (capita a volte che a una grossa sbandata non corrisponda un danno della stessa portata e viceversa). Modelli poligonali, effetti di luce e sonori, sono in tutti i casi sopra la media e assolutamente di buon livello, seppur senza maniacalità onde tenere costante il framerate e non tradire così la sensazione di velocità (molto buona, soprattutto nella visuale cofano). La fluidità generale, infine, che non può mancare ad un gioco del genere, corona un giudizio complessivo per la produzione più che positivo.

Davide Salvadori

VOTO 8/10

UN'OTTIMA SECONDA PROVA PER GRID.

IL TARLO DELL'INVESTIGAZIONE

Wonderbok: Diggs L'Investigatarlo

Quando si è un verme e il proprio miglior amico è un uovo morto in un misterioso "uovocidio" la vita può essere parecchio dura. Il nostro eroe Diggs di professione fa l'investigatore, o meglio, "l'investigatarlo", come lo hanno soprannominato i suoi colleghi sbirri! Diggs vive in una città corrotta, Library City, nei cui lerci e loschi vicoli si respira un'aria malsana e il crimine organizzato la fa ormai da padrone. Dalle finestre opache del suo piccolo ma confortevole studio posto al primo piano riesce a vedere tutto quello che succede nelle strade, le stesse strade in cui è cresciuto, quando era ancora un mezzo lombrico, portava i pantaloni corti e l'inseparabile fionda in tasca. Ora però le cose sono diverse, e Diggs è stato accusato ingiustamente dell'uovocidio del suo unico amico, Humpty The Egg. Un uovo che cadendo dal balcone si è rotto in mille pezzi e che pare sia stato spinto di sotto per mettere a tacere alcuni pericolosi segreti. Al giocatore, e al suo libro, il compito non da poco di solvere il mistero, grazie alle colorate e animate pagine di Wonderbook, sperando di evitare al povero Diggs anni e anni di gattabuia. L'interazione con Diggs è intuitiva e immediata, e il protagonista si rivolge spesso direttamente a noi, per aiutarci a risolvere i già semplici enigmi. Ricco di humor e dotato di una grafica evocativa, il gioco scorre via molto piacevolmente. L'impostazione semplicistica è un difetto correlato al genere stesso, i titoli basati su telecamera devono per forza di cose essere intuitivi e non troppo complessi.

DETTAGLI

FORMATO: PS3
ORIGINE: UK
PUBLISHER: SCEE
DEVELOPER: LONDON STUDIO/MOONBOOT STUDIOS
GIOCATORI: SÌ (COOPERATIVO)



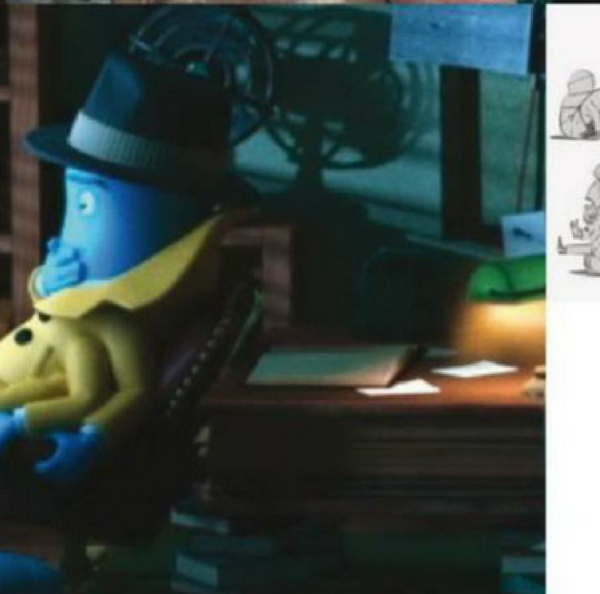


Down: Gli artworks del gioco sono curatissimi e testimoniano eccellentemente il grande impegno profuso nello sviluppo.









"SE IL GIOCO NON FOSSE USCITO IN FORMATO WONDERBOOK POTREBBE ESSERE DIVENTATO PRESTO UN PICCOLO CULT GAME MA LE LIMITAZIONI INTRINSECHE DELLA PERIFERICA LO CONDANNANO A RESTARE NELL'OMBRA."

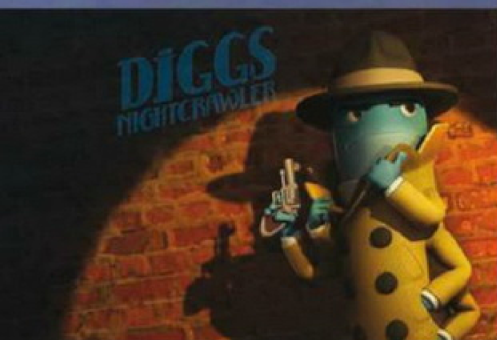




Down: Il titolo è palesemente pensato per un pubblico di giovanissimi, ma anche i più grandi dovrebbero sperimentarlo, quanto meno per saggiarne il simpatico humor.









Left: Il gioco è graficamente gradevole e la cosa si evince anche dalla particolare cura nelle animazioni.

FAQS

A CHI SI RIVOLGE IL TITOLO?
Il gioco è chiaramente concepito per un pubblico composto da under 14, benché la particolarità dei temi trattati e la simpatia dei personaggi strapperanno un sorriso a più di un adulto. Gli amanti delle classiche avventure grafiche potrebbero amarlo alla follia!

OFFRE INCENTIVI SUFFICIENTI ANCHE AGLI ADULTI PER ESSERE GIOCATO?
Se si possiede uno spirito curioso e la voglia di provare qualcosa di relativamente nuovo, perché no! Il titolo è parecchio limitato e ripetitivo, ma la qualità e la ricercatezza del gioco sono molto alte.

QUALI PERIFERICHE OCCORRONO PER GIOCARCI?
Diggs l'Investigatarlo deve necessariamente essere giocato con la telecamera PlayStation Eye, il Move e una copia di Wonderbook, la bizzarra periferica a forma di libro ideata l'anno scorso da Sony, distribuita anche in bundle col gioco.

La trama del gioco è certamente il suo punto di forza e la qualità della realizzazione è davvero buona. Lo sviluppatore Moonboot Studios non ha certamente preso sotto gamba il gioco che, pur destinato ad un pubblico di più giovani, ha delle buone carte da giocare. Ma di cosa si tratta esattamente? Diggs Nightcrawler, in Italia ribattezzato col simpatico titolo di Diggs l'Investigatarlo, è una sorta di avventura grafica dai toni spiccatamente noir che si svolge tra i vicoli di una sinistra cittadina e fa il verso ai tanti romanzi e film di genere hard boiled tanto in voga negli anni 50 e il cui personaggio più noto resta Philip Marlowe. Il genere a volte viene ripescato anche dai telefilm, pensiamo a Mike Hammer o nei videogames, come nel classico Grim Fandango di Lucas Arts del 1998. L'hard boiled è caratterizzato da temi adulti, omicidi e investigazioni, stupisce quindi che gli autori abbiano scelto come target per il gioco quello infantile. Se il gioco non fosse uscito in formato Wonderbook potrebbe essere diventato presto un piccolo cult game ma le limitazioni intrinseche della periferica lo condannano a restare nell'ombra. Davvero un peccato, perchè l'idea è parecchio originale, coinvolgente e divertente, mentre la relativa povertà e ripetitività del gameplay è compensata da una formidabile atmosfera parodistica ricca di trovate comiche. Per chi non conoscesse ancora la periferica, si tratta di una sorta di supporto interattivo da usare in concomitanza con la telecamera della PS3 per vedere se stessi in tv mentre si legge una sorta di libro magico. La chiave del gameplay è la realtà aumentata che ci permette di diventare protagonisti del racconto. Perlomeno se abbiamo meno di quattordici anni. Il target scelto da Sony è quello adolescenziale e questo fa si che il gioco sia semplificato al massimo. Il già blando livello di sfida è spesso vanificato dai fin troppo invasivi suggerimenti del gioco su come proseguire. Tutti da piccoli abbiamo giocato coi libri pop-up, da cui uscivano personaggi 3D, Sony ha ben ripreso il concetto e lo ha trasformato in un videogame. Il titolo si suddivide in scene, ogni coppia di pagine è una sorta di stage da superare per seguire la storia. Interagendo fisicamente col Wonderbook, e raramente col Move, possiamo compiere una serie di azioni per seguire la trama. Toccare, sfregare e muovere oggetti sarà compito nostro. L'atmosfera è coinvolgente e divertente e il gioco, nonostante i limiti evidenti e la durata di poche ore, è originale e innovativo. Di ottimo livello colonna sonora e doppiaggio inglese, anche se è disponibile un doppiaggio in italiano veramente ben recitato. Il gioco è quindi una piccola bellezza, limitata purtroppo dallastessa periferica per il quale è stato concepito. Speriamo che faccia da apripista per altri titoli rivolti agli adulti. Innovativo quanto il Wii nel 2006, il gioco è tutto da provare!

Fabio D'Anna

IDENTIKIT

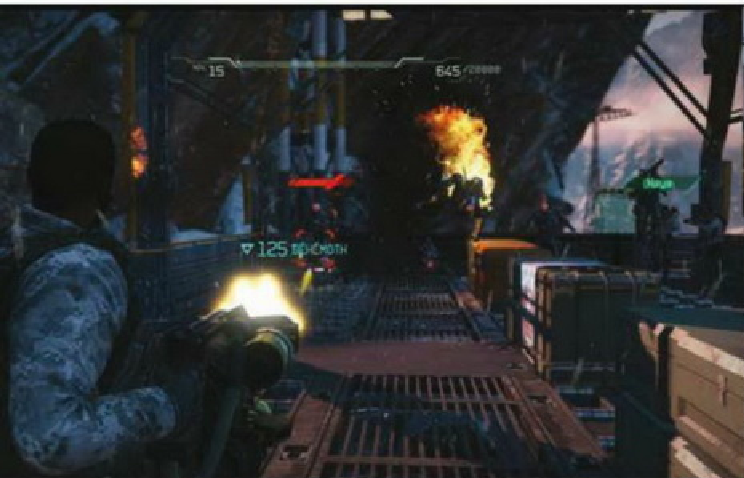
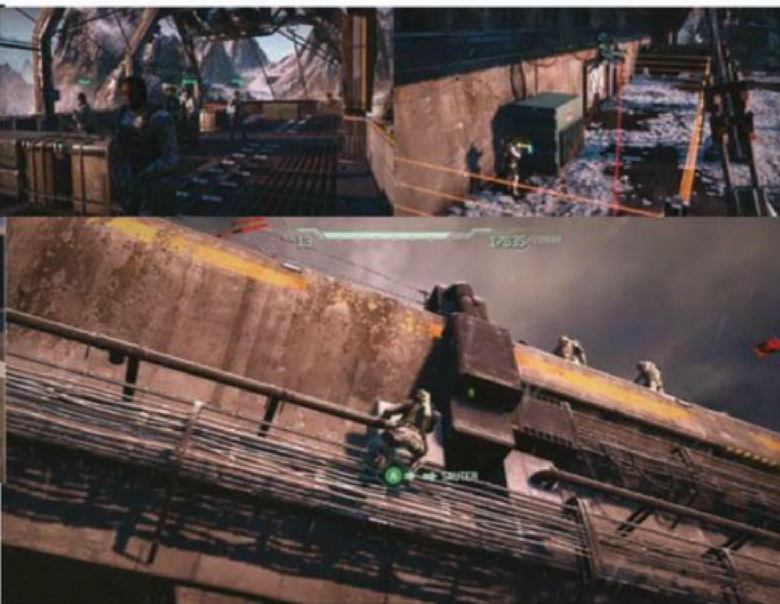
COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

ATMOSFERA: Moonboot Studios e SCE London Studio confezionano un gioco interessante, ricco d'atmosfera che saprà ben coinvolgere il target a cui si rivolge, che è chiaramente quello dei più piccoli. L'escamotage dell'hard boiled rende il titolo affascinante anche per gli adulti che, però, difficilmente lo proveranno, se non in compagnia di un bambino.

VOTO 8,5/10
UN GIOCO GENIALE MA LIMITATO.

LO ZAMPINO DI PIXAR

Chi si nasconde dietro alle avventure dell'eroico tarlo? Nathan Baseley, produttore del gioco, appartiene a London Studio, uno sviluppatore visionario e geniale, noto per aver inventato, tra le altre cose, la celebre Eye Toy, ideata da Richard Marks. La figura più importante è però William Joyce, un poliedrico autore statunitense, artista a 360 gradi, scrittore e illustratore, che ha avuto ruoli chiave in film come A Bug's Life o Toy Story e che ha fondato il talentuoso Moonboot Studios co-creatore del gioco.

AL SUO PRIMO ESPERIMENTO MULTIPIATTAFORMA, INSOMNIAC FALLISCE!

Fuse

Up: Nonostante il retaggio di Insomniac, le fasi di esplorazioni di FUSE sono sempre fini a sé stesse .

Dopo il successo ottenuto sotto la bandiera di Sony con titoli quali Ratchet & Clank e Resistance, Insomniac tenta di consacrarsi anche nel mercato multipiattaforma con Fuse, titolo distribuito da Electronic Arts e pensato per rilanciare il team di sviluppo. Il gioco ci vedrà a capo di un drappello chiamato Overstrike 9, capitanato da Dalton Brooks, un veterano messo al servizio di forze militari private e assolato per risolvere il mistero che avvolge la Raven Corporation, un'organizzazione militare che è entrata in possesso della sostanza aliena chiamata FUSE. Con un plot che non ambisce a regalare colpi di scena, ci si aspettava quantomeno un gameplay profondo e che potesse soddisfare i giocatori più navigati. Al di fuori, però, di skill tree dedicati, non c'è davvero altro da sottolineare eccetto le caratterizzazione delle armi tipica di Insomniac. Tra fucili che cristallizzano i nemici e campi di forza che deflettono i colpi, in FUSE le armi principali quasi smorzano l'azione, complice una potenza di fuoco tanto efficace quanto sbrigativa. Le armi, inoltre, saranno fondamentalmente solo quattro, una per ogni membro del team e, anche se utilizzabili in combinazione, restituiscono una generale idea di pochezza che non sembra propria di Insomniac (e della sua fittissima rastrelliera). Aggiungendo, poi, un meccanismo troppo superficiale della progressione, FUSE si trasforma in un binario senza freni e senza, di conseguenza, pause di riflessione. Il gioco, inoltre, essendo palesemente concepito per un divertimento multigiocatore, perde prepotentemente il suo mordente quando giocato in single player, ciò anche a causa di un'intelligenza artificiale sommaria. I restanti tre della squadra, infatti, penseranno al massimo a resuscitarvi, senza trovare una vera utilità sul campo di battaglia. Chiudiamo analizzando l'aspetto grafico, ricordando che per il sonoro si è scelto di mantenere il doppiaggio inglese, non localizzato con sottotitoli né tradotto nei menù basilari. Per quanto i colori scelti siano molto accesi e molto legati alle ambientazioni platform, FUSE tentenna e non sempre è preciso. Spesso sembra quasi di essere in un dipinto che vede sgocciolare la pittura non ancora asciugata, inoltre l'intero prodotto è eccessivamente scriptato, con rallentamenti improvvisi dei personaggi in presenza di imminenti sviluppi di scenario, come se vi fossero dei muri invisibili contro i quali è meglio non andare a sbattere.

Mario Petillo

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
DEVELOPER: INSOMNIAC
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI — FRACTURE
PEGGIO DI — RESISTANCE



MISSING LINK
COSA CAMBIEREMMO

A-LOCALIZZATO: CI RENDIAMO CONTO CHE ANNOVERARE LA LOCALIZZAZIONE TRA I CONTRO DI UN PRODOTTO VIDEOLUDICO NEL 2013 SIA ANACRONISTICO, MA LA SCELTA DI NON TRADURRE I TESTI E SOTTOTITOLARE I DIALOGHI IN ITALIANO RENDE FUSE UN PRODOTTO QUASI DI NICCHIA, LADDOVE LA NICCHIA NON SE LO FARÀ PIACERE.

Down: Ambientazioni ispirate, ma realizzate in maniera dozzinale sono all'ordine del giorno.



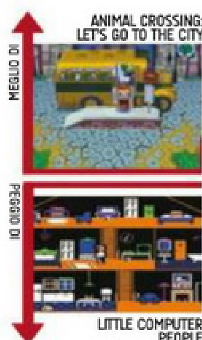
VOTO 6/10
UNO SHOOTER STANTIO ALLE PORTE DELLA NEXT GEN

L'ALTERNATIVA AL FARSI UNA VITA VERA

Animal Crossing: New Leaf

DETTAGLI

FORMATO: 3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: NINTENDO
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



Ci sono tanti modi per prendere una pausa dal trantran della vita quotidiana: un viaggio, una buona lettura, una serata tra amici... o trasferirsi in un villaggio virtuale e vivere una seconda vita grazie ad Animal Crossing, il simulatore di quotidianità di Nintendo giunto, con New Leaf, alla sua quarta iterazione (quinta, se consideriamo Animal Forest per N64, mai uscito da noi). Chi conosce la serie sa che Animal Crossing prende di peso il giocatore per proiettarlo, assieme al suo avatar, in un micro-mondo rurale, abitato da buffi animali antropomorfi, in cui lo scorrere del tempo procede parallelamente a quello della vita reale. I giorni, le notti, i mesi e le stagioni si alternano esattamente allo stesso modo, con tutto ciò che ne consegue: inutile sperare di trovare un negozio aperto a notte fonda o tentare di catturare una zanzara in pieno inverno. Come in una vita vera, il giocatore dovrà pagare il mutuo della propria casa, andare a fare la spesa, guadagnarsi da vivere tramite dei lavoretti più o meno semplici e intrattenere buoni rapporti coi compaesani. Chi ha letto la nostra anteprima di qualche mese fa saprà che questo nuovo capitolo introduce un cospicuo quantitativo di novità, che vanno dall'ampliata connettività tra giocatori alla totale personalizzazione del proprio avatar e della propria abitazione, fino ad arrivare alla possibilità di immergersi nella profondità marine alla ricerca di tesori nascosti e, udite udite, di diventare sindaco del villaggio e regolare ogni aspetto della vita cittadina. In quella sede, ci eravamo lasciati andare a qualche perplessità in merito alla freschezza del concept di gioco, rimasto uguale negli anni e incapace di rinnovarsi in maniera tangibile. Gioco alla mano, siamo lieti di poter dissipare qualsiasi dubbio. Nintendo ha infarcito New Leaf di così tante cose da fare che è praticamente impossibile annoiarsi. Gli amanti di questo particolare genere troveranno in questo nuovo episodio una quantità di spunti (inediti o meno) in grado di tenere alta l'attenzione per un arco di tempo virtualmente infinito, cosa vera tanto per i neofiti quanto per veterani della serie. Senza contare, poi, che su 3DS Animal Crossing sembra aver trovato definitivamente la propria casa. Non sarà un gioco per hardcore gamer, forse non è nemmeno un gioco. Non è il titolo che ti aspetti incensato su una rivista orientata al conscious gamer come Game Republic. Ma, considerando quelli che sono i suoi intenti, New Leaf non fa altro che il proprio dovere, e lo fa maledettamente bene. L'ultimo Animal Crossing si erge a baluardo di quella filosofia Nintendo che, di recente, è andata rarefacendosi, sacrificata sull'altare dei seguiti-fotocopia e dello sfruttamento ossessivo dei brand più popolari. Con la sua atmosfera spensierata e l'incessante voglia di sorprendere, New Leaf ci catapulta in un mondo in cui la crisi economica si risolve con un paio di conchiglie raccolte sulla spiaggia e in cui i soldi dei cittadini finiscono in opere pubbliche che si completano nel giro di una notte. Un mondo migliore, in cui rifugiarsi nei momenti di sconforto per riappacificarsi con il mondo vero. Animal Crossing: New Leaf è sì una droga, ma una droga che fa bene all'animo.

Manuele Paoletti

VOTO 9/10
UNA LEZIONE DI VITA



Down: Tra le novità della nuova edizione la possibilità di personalizzare la propria abitazione anche nell'aspetto esteriore. L'avido Tom Nook ne sa una più del diavolo quando si tratta di spillare stelline.

NEL MONDO

(GIOCARE ONLINE)

IN TERRA STRANIERA: Come prevedibile, le funzionalità online di Nintendo 3DS permettono a ogni giocatore di fare il turista presso i villaggi di amici vicini e lontani o, viceversa, di accogliere questi ultimi nel proprio paesello. Ben più emozionante è la visita dei giocatori sconosciuti incontrati tramite StreetPass.



DUE RUOTE TUTTE ITALIANE

Moto GP 13

Il 2013 segna un grande ritorno per tutti gli appassionati di motociclismo: ecco infatti arrivare un nuovo Moto GP, disponibile dal 20 Giugno 2013 nei principali formati. Non vi nascondiamo che, assente dalle scene da alcuni anni, rivedere il brand nello splendore del full HD delle attuali console è una vera gioia per gli occhi. Lo sviluppo è stato affidato alla software house più importante del nostro paese, una delle poche realtà nostrane operanti nel settore, con grande visibilità anche all'estero. Al riguardo bisogna aprire una piccola parentesi, poiché l'Italia, pur ricca di talenti videoludici stenta a vedere l'affermazione di software house di alto livello, come invece succede a pochi chilometri da noi con la francese Ubisoft (per fare un esempio). Quando si pensa agli sviluppatori italiani vengono in mente solo due grandi nomi: Artematica e Milestone. Proprio quest'ultima è responsabile del titolo in esame, tornando al lavoro sulla serie dopo la parentesi dell'episodio 09/10 curato dalla casa di sviluppo inglese Monumental Games (per Capcom). Chi solitamente segue l'altra serie ammiraglia della softco, SBK, con Moto GP 13 si ritroverà subito a casa, notando immediatamente la grande cura per i particolari e l'ottimo lavoro di rifinitura che sta dietro al titolo. Il gioco, come prevedibile, si fregia della licenza ufficiale della stagione 2013 e gioca la carta della spettacolarità, con delle appassionanti presentazioni in stile televisivo perfettamente aderenti alle reali gare motociclistiche, facendo anche sfoggio di un nuovo e performante motore grafico. Le tre categorie: Moto GP, Moto 2 e l'iniziale Moto 3, sono ben differenziate e dotate di una buona curva di apprendimento e permetteranno al giocatore di raccogliere gara dopo gara una serie di punti esperienza con cui migliorare le proprie performance motociclistiche. Altrettanto gustosa l'interfaccia del menu di gioco, che riproduce una scrivania, con tanto di portatile che riceve email e altre utili informazioni. È possibile inoltre personalizzare il gioco in più modi, dai piloti (tra cui Valentino, Marquez, Lorenzo o Andrea Porta) così come tutte le voci del tipo consumo delle gomme, lunghezza del percorso, meteo, livello IA avversaria e molto altro. Moto GP 13 presenta poi anche una guest star d'eccezione, il simpatico Guido Meda,

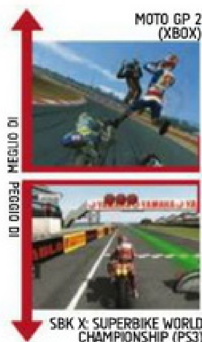
DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC , PS VITA
ORIGINE: ITALIA
PUBLISHER: MILESTONE
DEVELOPER: MILESTONE
MULTIPLAYER: SÌ / SÌ (ONLINE)



Right: Splendida l'illuminazione dinamica

MEGLIO DI: MOTO GP 2 (XBOX)



PEGGIO DI: SBK X: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP (PS3)



Left: Le piste sono ottimamente riprodotte, tanto nella loro estetica quanto nell'aderenza del suolo. Sfrecciate a tutta velocità sulla sabbia e ci darete ragione!"









FAQs

CHE DIFFERENZE PRINCIPALI TROVIAMO TRA I PRECEDENTI GIOCHI DI MOTO GP REALIZZATI DA MONUMENTAL GAMES PER CAPCOM E QUESTO NUOVO TITOLO PRODOTTO DA MILESTONE?

Purtroppo Capcom non è mai riuscita a valorizzare per bene il brand di Moto GP, potenzialmente molto interessante; i precedenti giochi della serie, pur ottimamente realizzati, erano infatti meno divertenti di questo.

QUALI SONO LE CARATTERISTICHE TECNICHE DEL GIOCO? LE POTENZIALITÀ DELLE ATTUALI CONSOLE SONO SFRUTTATE AL MEGLIO?

Il gioco è uscito su PlayStation3, Xbox 360, PC e PS Vita, e sfrutta nella media le potenzialità delle macchine. Il frame rate si attesta su valori fissi di 60 frame al secondo con una visualizzazione a 720 su schermo, con supporto alle classifiche online. Milestone ha creato un motore grafico totalmente nuovo per il gioco.

SON PREVISTE ALTRE VERSIONI DEL GIOCO?

Attualmente non sono previste, anche se sarebbe stato interessante vedere una versione Wii U dato il particolare del gamepad della macchina, magari come cruscotto virtuale lasciando totalmente libera la visuale.



SOLO PER COLLEZIONISTI!

Oltre che in versione standard retail e digitale su Steam, il gioco è disponibile anche in una interessante Collector's Edition in edizione limitatissima (solo 1510 pezzi disponibili) che conterrà, oltre alla copia del gioco, anche un DVD bonus con trailers, making of, dietro le quinte, libro degli artwork e una intervista esclusiva a Michele Caletti, game director del gioco. Nella confezione sarà presente inoltre una riproduzione in acciaio inciso del Trofeo FIM MotoGP World Championship montato su una base lignea laccata di 11 cm.

"MOTO GP 13 È UNA DELLE MIGLIORI SIMULAZIONI MOTOCICLISTICHE VISTE NEGLI ULTIMI ANNI. UN TITOLO CHE NON PUÒ ASSOLUTAMENTE MANCARE NELLA LUDOTECA DI OGNI APPASSIONATO DEL GENERE. "

volto noto a tutti gli appassionati sportivi italiani, che è anche il commentatore ufficiale italiano dell'evento. Il gioco poi ricostruisce con molta fedeltà alcune delle piste più note dello sport, come lo storico circuito di Le Mans o il circuito Bugatti del Monster Energy Grand Prix, inaugurato nel 1965; la presenza di questa pista sarà di certo gradita ai piloti più esperti, grazie alla presenza di chicane e curve strette che metteranno in luce la bravura dei guidatori. Il circuito di Losail International propone invece un'evocativa corsa notturna che fa risaltare gli ottimi effetti di illuminazione implementati. Le ombre prodotte dalle moto infatti si generano in tempo reale e mutano a seconda della luce che ricevono dai lampioni a bordo pista. La fisica del gioco poi, da sempre punto forte del genere, è molto buona, visto che Milestone ha fatto uno studio di prim'ordine in questo campo; dietro al titolo c'è anche un gran lavoro di motion capture, come ha svelato lo stesso game designer del gioco, Luigi Crocetta, in uno speciale making of rilasciato prima del lancio del gioco. Per quanto riguarda il gameplay l'approccio simulativo prevale su quello puramente arcade, e cadere dalla moto quasi vi farà sentire dolore. Durante le corse gli errori non sono ammessi (come di consuetudine), ma vi assicuriamo che basterà poco per prendere familiarità coi comandi. Le moto del resto hanno dimostrato un ottimo equilibrio, perciò se doveste cadere la colpa sarà sempre e solo vostra. Non temano però i giocatori meno esperti, poiché il titolo non raggiunge i livelli di difficoltà del leggendario SBK 2001. Milestone ha infatti pensato anche ai neofiti del genere, grazie all'opzione "aiuti di guida" che supporta i piloti meno esperti. Gli amanti del digital delivery inoltre saranno felici di sapere che il gioco sarà disponibile anche su piattaforma Steam, canale di vendita utilizzato per la prima volta nella storia dello sviluppatore. Divertente, longevo e parecchio curato. In definitiva Moto GP 13 è una delle migliori simulazioni motociclistiche viste negli ultimi anni, un gioco che non può assolutamente mancare nella ludoteca di ogni appassionato del genere. Il fatto poi che sia realizzato totalmente in Italia, dopo la precedente gestione della licenza da parte di Capcom, lo valorizza ancora di più. Salite in sella alla vostra moto preferita e allacciatevi il casco, la sfida sta per iniziare!

Fabio D'Anna

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

EQUILIBRIO: HAWKEN È PERFETTAMENTE EQUILIBRATO NEL SUO SISTEMA DI GIOCO, OFFRENDO UN MODELLO DI GAMEPLAY ENTUSIASMANTE E COMPLESSO, MA NON VERGOGNOSAMENTE DIFFICILE COME MOLTI NEL SUO GENERE.

VOTO 9/10

UN GIOCO DIVERTENTE, BEN CURATO E 100% MADE IN ITALY!

App Republic

A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

IRON MAN 3 - IL VIDEOGIOCO UFFICIALE

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **GAMELOFT**



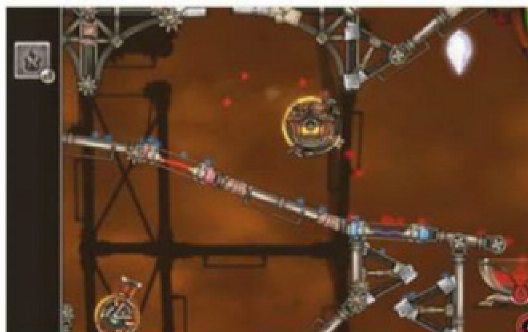


L'ormai consueta abitudine di vedere affiancata all'uscita di un nuovo film di casa Marvel la corrispettiva trasposizione videoludica mobile del lungometraggio, certo non ci stupisce più. Anzi, semmai sarebbe strano non trovarsi in mano niente con cui giocare usciti dalla sala. Rassicuratevi dunque, perché l'eccentrico Tony Stark vi terrà compagnia anche sui vostri fidi smartphone. Il titolo vanta, come da prassi per le produzioni di casa Gameloft, una realizzazione tecnica di prima categoria, che si avvale di un'ottima modellazione poligonale e una texturizzazione altrettanto eccellente, in grado di offrire un comparto visivo pulito e piacevole. Parlando in senso stretto del gioco, ci troviamo di fronte a un classico runner game dai forti attributi action; mentre Iron Man sfreccerà automaticamente tra i tanti livelli di gioco voi dovrete eliminare i nemici colpendoli con un semplice tap o tracciando su schermo più avversari contemporaneamente per disintegrarli in coro. Ovviamente, durante queste corse a velocità elevata, dovrete evitare anche i non pochi ostacoli che vi si pareranno davanti, stando ben attenti soprattutto a non danneggiare l'armatura. Già, l'armatura: in Iron Man 3 ne troverete in totale diciotto e tutte dotate di feature uniche e gradi differenti di resistenza e agilità. Insomma, nonostante il titolo Gameloft tenda dopo un po' a diventare ripetitivo, il divertimento sarà comunque garantito. E poi è Iron Man!

VOTO **8,5**/10

MASTER OF ALCHEMY VENGEANCE FRONT

FORMATO: **iOS** | SVILUPPO: **Forge Reply**



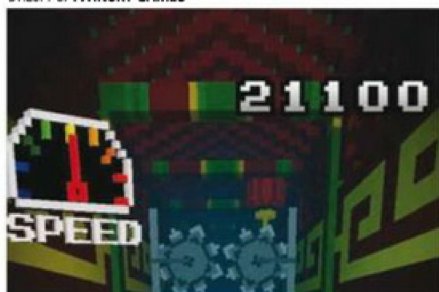


Non si tratta di un vero seguito in senso stretto, ma Master of Alchemy Vengeance Front è sicuramente un ottimo esponente di una serie nata qualche anno fa (quando ancora le spiagge digitali di iOS e Android erano perlopiù località per turisti snob) dall'italianissima DarkWave Games. Il maestro dell'alchimia di cui fa riferimento il titolo è già di per sé un indizio palese per capire cosa si dovrà fare con questo titolo: creare pozioni, tante pozioni. Per farlo, i ragazzi italiani (guai a voi se pensate anche per un secondo a quelle amenità canterine che andavano in giro per le piazze nella metà degli anni '90), non hanno scelto la formula Cooking Mama, bensì un modo più intelligente e soprattutto più intrigante. In pratica dovrete inserire in una coppa tutte le particelle dei composti chimici richiesti in ognuno dei livelli del gioco per creare una formula alchemica. Per farlo, però, dovrete costruire il percorso posizionando nel modo esatto le piattaforme che lo costituiscono. Se i primi livelli richiedono un dispendio di intelligenza pari a quello usato in un compito di matematica da un dinosauro, con il proseguire le cose si complicano a dismisura, in quanto dovrete fare molta attenzione alla proprietà degli elementi e al loro effetto a contatto con gli altri. Per diventare dei maestri alchemici, quindi, dovrete spremere le vostri meningi come un limone senza più succo. Il gioco si fa apprezzare, tanto per la difficoltà elevata, quanto per l'idea originale e la possibilità di interpretare liberamente ogni mossa. Un consiglio: ripassate un po'di chimica, vi aiuterà!

VOTO **9**/10

INDIANA STONE: THE BRAVE AND THE BOULDER

FORMATO: : IOS, ANDROID
SVILUPPO: TWINSKY GAMES



SE SIETE TRA QUELLI che giocando a Temple Run avete sempre nutrito la voglia di impersonare il nemico al posto dell'avventuriero, be' questo Indiana Stone saprà rendervi veramente felici. Il gioco cambia (finalmente) le carte in tavola e vi mette nei panni di un'enorme palla di pietra che guiderete per schiacciare come uno scarafaggio una copia in stile Minecraft di Indiana Jones. Ovviamente dovrete anche qui evitare ostacoli ed eliminare nemici vari, ma volete mettere la soddisfazione di essere una palla assassina?!

VOTO 7,5/10

BIRD JUMPER

FORMATO: IOS,
SVILUPPO: SPOOL

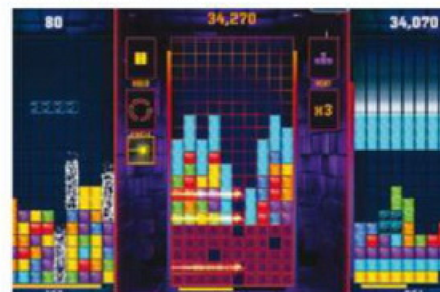


NON FATEVI INGANNARE dall'apparente banalità di questo gioco. E' vero, Bird Jumper non sarà il massimo in termini di complessità ludica e varietà. Le meccaniche di gioco sono esageratamente semplici: il vostro compito sarà unicamente quello di far rimbalzare un bambino su degli uccelli, ed evitare di farlo cadere. Tutto qui? Ebbene sì. Ma quello che conta in questo titolo è la sua onirica atmosfera sognante. Se saprete infatti capire la sua poesia, state certi che non ne farete più a meno. Garantito.

VOTO 8,5/10

TETRIS BLITZ

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: ELECTRONIC ARTS



PECCATO DAVVERO che lo spirito competitivo dell'originale Tetris e l'ansia che l'invasione di mattoncini provocava a suo tempo nei giocatori, siano andati persi in questo Tetris Blitz. Non solo il computer vi indica tutte le soluzioni possibili per incastrare il mattoncino, ma persino i power up vi aiutano a fare piazza pulita di tutto con una facilità disarmante. Dunque, non ci siamo proprio, ma almeno la componente grafica e sonora fa un lavoro discreto. Nostalgia del Game Boy?

VOTO 6/10

WORD HEX

FORMATO: IOS , ANDROID
SVILUPPO: VERY NICE STUDIO



PRIMA ANGRY BIRDS, poi Temple Run e adesso Ruzzle. Le manie nell'universo mobile sono come la peste, si diffondono a macchia d'olio dappertutto portando puntualmente con sé un esercito di cloni, il più delle volte senza spina dorsale. Tuttavia, Word Hex, è molto più che un copia e incolla del famoso paroliere. Anche se di base lo schema è sempre lo stesso, il gioco vi dà la possibilità di usufruire di alcuni bonus per aumentare il punteggio e vari extra. Da provare.

VOTO 7,5/10

WAGON SHOOTOUT

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: COCOSPLAY

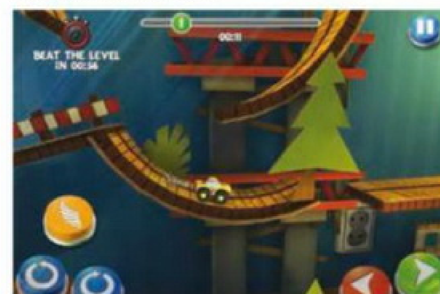


VI CREDETE ABILI con la tastiera virtuale del vostro smartphone? Sapete scrivere un messaggio alla velocità della luce? E allora è arrivato il momento di dimostrarlo con Wagon Shootout, un originalissimo shooter che sfrutta come sistema di controllo guarda caso proprio i tasti digitali del telefono. Il funzionamento è molto più semplice di quanto pensiate: per sparare ai nemici infatti dovrete digitare in fretta la parola contrassegnata sullo schermo. Geniale, non c'è che dire.

VOTO 9/10

POCKET TRUCKS

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: GANYMEDE SP. Z O.O.



POCKET TRUCKS è una sorta di racing game a scorrimento orizzontale i cui percorsi sono un vero e proprio giro della morte da affrontare a bordo di una mini car. In sostanza si tratta di un gioco con un gameplay piuttosto tradizionale e che strizza l'occhio a tanti giochi visti recentemente in giro. A rendere sensato l'acquisto è in realtà l'ottimo quantitativo di sfide, power up e oggetti da raccogliere, che insieme sono capaci di offrire un buon numero di ore alquanto spassose.

VOTO 8/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.151 LUGLIO/AGOSTO 2013

in collaborazione con



I PROSSIMI EVENTI

(fino al 30 Settembre)
MOSTRA RESIDENT EVIL: LE RADICI DEL MALE

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

RETROFRONT

E dopo aver scoperto più o meno tutti i segreti dei sistemi di nuova generazione, è tempo di tornare in soffitta a disintossicarsi da poligoni, alta definizione e online pass. Il menù di questa novella edizione di Time Warp è d'altronde di quelli corposi, come dimostrano, ad esempio, la retrospettiva sull'epico Barbarian e la celebrazione di Blackthorne, con tanto di inno al Remake annesso. A conferire un'atmosfera un po' sp eciale al tutto, vi sarà inoltre

CHI L'HA VISTO

POWERBALL

1991 NAMCO - MEGADRIVE



Stanchi delle solite manfrine calcistiche e troppo pigri per metabolizzare le regole del Rugby, migliaia di gamer italiani investirono la propria pubertà giocando a Speedball 2 fino ad averne a nausea... Quando Namco tirò pertanto fuori dal cilindro il pur valido Powerball, il popolo non accolse la notizia con l'entusiasmo sperato. Trascurato dai più e bollato dai restanti come un mero clone del classico Bitmap Bros., quello che i nipponici avrebbero etichettato come uno dei migliori future-sport game di sempre, rimase sugli scaffali dei nostri negozi, nella vana speranza che qualcuno notasse le sue grazie. Di qualità il gioco ne aveva d'altronde parecchie, a cominciare dal valido comparto grafico basato sul supporto di una solida visuale dall'alto. Meriti tecnici a parte, era tuttavia la profondità del suo gameplay a renderlo speciale: come conseguenza della possibilità di accumulare i punti in modi differenti – tirando ad esempio la sfera in porta dalla distanza, oppure trascinandola oltre una linea di demarcazione situata nella metà campo avversaria – il giocatore avrebbe potuto difatti adottare svariate soluzioni tattiche, imprimendo svolte improvvise allo sviluppo dei match. In tal senso Powerball finiva col somigliare più ad una briosa simulazione che a un semplice arcade game ed è probabilmente per questo motivo che, ancora oggi, risulta tanto attuale.



Snobbato in Italia, accolto con una certa benevolenza negli States, Powerball fece il botto in Giappone, dove venne distribuito col nome di Wrestleball.



Il rooster di squadre disponibili comprendeva 8 nazionali che avrebbero potuto darsi battaglia nell'ambito di una robusto torneo con gironi all'italiana.

TOYS IN THE ATTIC

WONDERMEGA

IL MEGADRIVE RIVEDUTO E CORRETTO

Distribuito in Giappone a partire dal 1992, il Wondermega era un ibrido assemblato da JVC e Victor su licenza Sega che integrava nel suo elegante chassis un Megadrive compreso di Mega CD, suo celebre add-on a supporto digitale.
Equipaggiato di un supporto DSP atto a migliorare le sue prestazioni audio, nonché di output Midi ed S-Video, il sistema venne localizzato negli States dalla Victor nel 1994 col nome di X'Eye, salvo poi inabissarsi rapidamente nel medesimo oceano commerciale in cui erano naufragate molte altre iniziative analoghe.



Venduto ad un prezzo base pari a circa 499 dollari dell'epoca, il Wondermega ottenne più successo in Giappone grazie al fenomeno Karaoke. Le straordinarie risorse audio della macchina, unite al supplementare supporto di due input microfoniche, lo rendevano infatti molto adatto allo scopo!



il formale battesimo di "On Board": una nuova Retro-Rubrica interamente dedicata ai giochi da tavolo con background videoludico, che i collezionisti più accaniti non mancheranno certamente di apprezzare. Giusto per rompere gli indugi con stile, inizieremo in tal senso col botto, rispolverando confezione, regole e design del primo indimenticabile Zelda cartaceo: un vero e proprio pezzo da museo che di certo non sfigurerebbe nelle teche del Vigamus!

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

MADE IN ITALY: RETROGAMING ALL'ITALIANA

BOMBER BOB

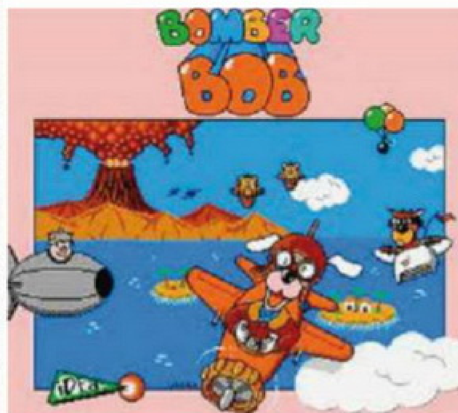
1990 IDEA SOFT – AMIGA

"Quello che stai per vedere è costato molti mesi di fatica a parecchie persone. Se sei italiano come me, non copiarmi, comprami ORIGINALE! Mi trovi in una bellissima confezione con un enorme poster a colori… E non costo nemmeno molto!"

Con questo accorato appello (che oggi come oggi può fare anche tenerezza) i ragazzi di Idea Soft ci davano il benvenuto a Bomber Bob: un titolo essenzialmente garbato che avvicinava il genere top down shooter con la leggerezza propria di un'opera destinata ai più piccini.

Graficamente pulito, col morbido character design a ravvivare una graziosa ambientazione tropicale il gioco si lasciava giocare di slancio, senza costringere l'utente a prodursi nelle spossanti performance richieste dai più celebri titoli di genere.

Come prevedibile, l'innata semplicità del gameplay, non sarebbe passata inosservata ai puristi del genere. Ma se è vero che alcuni di essi fecero letteralmente la fila per denigrarlo, è altrettanto innegabile che furono in molti ad accoglierlo, invece, con l'entusiasmo che meritava.



Occasionalmente il nostro cagnone avrebbe dovuto attraversare i meandri di curiose gallerie a struttura vettoriale, contraddistinte da striminziti cunicoli e bruschi angoli ciechi. In questo caso, la classica visuale top down veniva sostituita da una più comoda visuale Racing, con telecamera posizionata in coda al velivolo guidato da Bob.

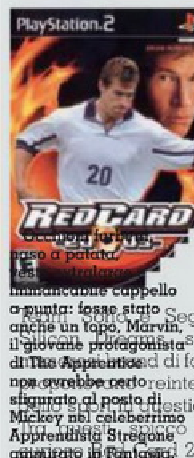


Bomber Bob fu uno dei primi titoli della sua epoca ad ospitare una title track tratta da una vera hit radiofonica: la canzone in questione, era… l'orrida "Esatto" di Francesco Salvi, sulle cui note i tre acerrimi nemici di Bomber Bob si sarebbero esibiti in un irresistibile balletto.

WEIRDOGAMES INC.

RED CARD 20-03

2002 PS2 / GAME CUBE / XBOX – MIDWAY GAMES



Occhiali furbetti, naso a patata, [illegible] immancabile cappello a punta: fosse stato anche un topo, Marvin, il giovane protagonista di The Apprentice non avrebbe certo sfigurato al posto di Mickey nel celeberrimo Apprendista Stregone ammirato in Fantasia.

Il duopolio EA/Konami ha spinto i più a dimenticare che, fino a un decennio fa, erano ancora molti gli sviluppatori interessati a cimentarsi nella realizzazione di produzioni calcistiche. All'ombra di brand dal taglio realistico come This is Football del Team Soho e Sega Worldwide Soccer della Silicon Dreams, sopravvivevano ad esempio [illegible] di foggia Arcade, alcuni dei quali [illegible] reinterpretazioni davvero curiose [illegible] questione.

Tra questi, spiccò senza dubbio per ardire il [illegible] 2003, che sarebbe ben presto passato alla storia come una vera e propria dichiarazione di guerra al concetto di Fair Play.

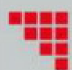
Visivamente simile ai succitati progetti, col valido engine poligonale ad assecondare ambizioni televisive, il titolo si riproponeva infatti di purgare il "gioco più bello del mondo" da tutte le regole volte alla tutela degli atleti in campo, garantendo così agli utenti la possibilità di falciare i propri avversari senza incorrere in alcuna sanzione. Come prevedibile, le vittime di tali agguati non si sarebbero di certo limitate a subirli passivamente: da qui il formale via libera a clamorose risse, ree di coinvolgere persino l'arbitro.

Sebbene si possa essere tentati di attribuire all'intera iniziativa connotati puerili, va precisato che Red Card 2003 si rivelava tanto profondo da offrire ai suoi utenti un'esperienza relativamente duratura e assicurarne il vivo coinvolgimento. Tenetelo a mente, prima di sottovalutarlo!



Per fermare un avversario diretto in porta, il giocatore avrebbe potuto colpirlo in vari modi, fino a prodigarsi in clamorose "Fatality". Non di meno, sarebbe stato possibile eseguire tiri e passaggi à la "Shaolin Soccer".

THE MIRROR:
CONVERSIONI A CONFRONTO



ANNO
1987
PRODOTTO
PALACE SOFTWARE / EPYX
SVILUPPO
PALACE SOFTWARE
VERSIONE ORIGINALE
C64
GIOCATORI
1 - 2
LIVELLI
4 STAGE

BARBARIAN:
THE ULTIMATE WARRIOR

TRAMA

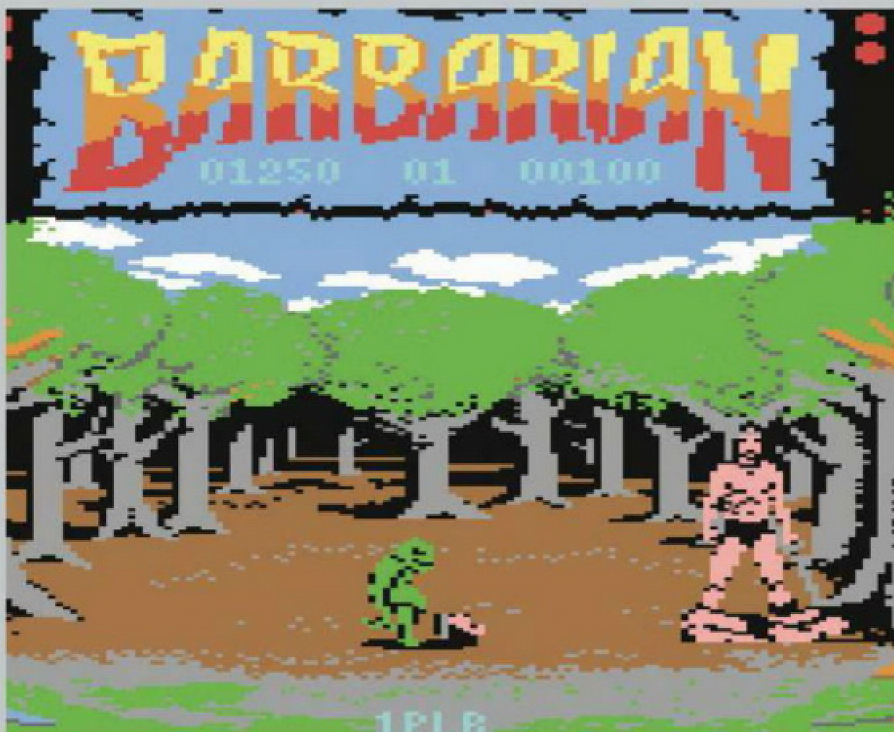
Grazie ad un potente sortilegio, il perfido Drax circuisce la principessa Marina, salvo poi usurparne il trono. Determinato a liberarla, il possente Gorth s'avventura alla volta del palazzo reale pronto a confrontarsi, spada alla mano, con gli otto membri della guardia scelta dello stregone.

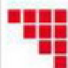
NEL DETTAGLIO

Concepito da Steve "Cauldron" Brown e Stanley Schembri al fine di omaggiare i più acclamati classici della letteratura Sword & Sorcery, Barbarian: The Ultimate Warrior (conosciuto come Death Sword negli States, NdR) può essere considerato come l'ideale progenitore di Soul Calibur e, più in generale, di tutti quei picchiaduro a incontri che sostituivano l'uso delle armi da taglio alle comuni arti marziali. Graficamente sontuoso con gli agili sprite dei combattenti a occupare scenari assai evocativi, il gioco passò alla storia anche e soprattutto per il notevole coefficiente di violenza caratterizzante gli scontri che l'utente avrebbe potuto risolvere anche con improvvise "instant kill", decapitando il proprio avversario.
Il clamoroso successo maturato dalla sua originale incarnazione C64, spianò ben presto la strada a una lunga serie di conversioni, le quali non interessarono soltanto i più celebri sistemi ad 8Bit dell'epoca, ma anche le piattaforme a 16Bit dove il gioco trovò probabilmente la sua definitiva consacrazione.

C64 – 1987

Caratterizzata da un gameplay molto efficace e ritmi di gioco alquanto elevati, la versione originale di Barbarian proponeva scenari e sprite modellati con cura, anche se in parte sviliti da un'eccessiva "pixellosità". A impreziosire un lavoro in ogni caso encomiabile, l'epica colonna sonora firmata da Gary Carr, la cui versione completa sarebbe curiosamente rimasta esclusivo appannaggio del C64.

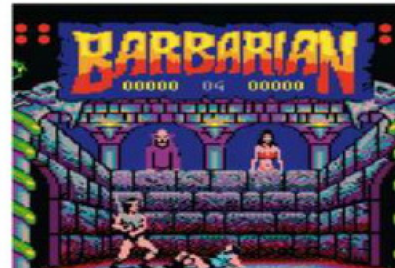


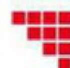




ATARI 8BIT – 1992 L.K AVALON SOFTWARE

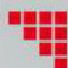
Curata da Piotr Pazdzierkiewizc, la versione Atari 8Bit del gioco approdò sul mercato a 5 anni di distanza dalla release originale, evidenziando un comparto grafico alterato da una fastidiosa monocromia bluastra e un gameplay viziato da un frame-rate tanto isterico da compromettere l'intera esperienza di gioco.





AMSTRAD CPC 1987

Una palette di colori più ricca di quella proposta in ambito C64 garantiva alla versione Amstrad un impatto scenico maggiore, cui non seguivano tuttavia migliorie tecniche di alcun tipo. La riuscita di quest'edizione, sarebbe stata anzi compromessa da un impianto sonoro assai carente, reo di mortificare il pathos degli incontri con effetti quantomeno risibili.



SPECTRUM ZX 1987

Eccezion fatta per le acide cromie caratterizzanti fondali e protagonisti di scena e le inevitabili limitazioni legate al comparto sonoro, la versione Spectrum ZX offriva uno spettacolo visivo in grado di offuscare la prestazione di tutti gli altri sistemi a 8Bit. Merito di sprite molto più armoniosi e definiti, cui andavano amalgamandosi animazioni altrettanto efficaci.



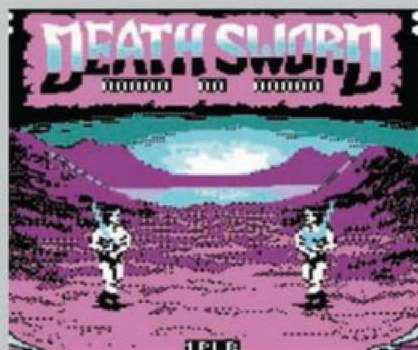
AMIGA / ATARI ST

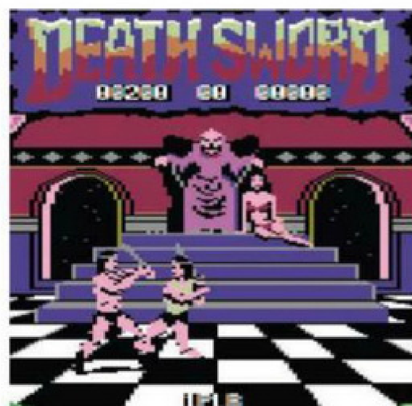
Il gioco avrebbe logicamente tratto grossi benefici dalle risorse tecniche in forza ai sistemi a 16Bit. Impreziosite dal supporto di FX importati direttamente dal film "Yado" (1985), le versioni Amiga e ST si distinguevano infatti per pulizia grafica, ricchezza di dettagli e complessità delle animazioni, con la macchina Commodore in leggero vantaggio sulla controparte Atari.



PC IBM - 1988 DESIGNER SOFTWARE

Pixel di grana grossa, l'assenza di una palette di colori policromatica e un tappeto di effetti sonori, se possibile, ancor più scadenti di quelli proposti in ambito Amstrad, condannavano la versione IBM del gioco a fungere da fanalino di coda dell'intero lotto conversioni.





APPLE II – 1988

Un intelligente uso di colori molti vivaci permetteva alla versione Apple II di ridurre al minimo sindacale la "pixellosità" dei fondali. Fluido e reattivo, il gioco avrebbe dunque onorato a dovere la propria matrice originale, pur non potendo contare sul risorse tecniche chissà quanto vaste.

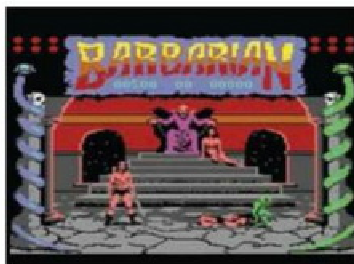
BBC MICRO / ACORN ELECTRON – 1988

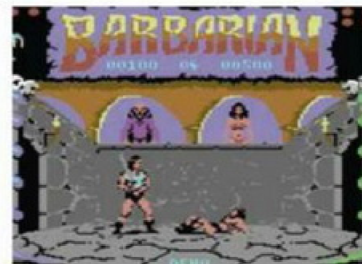
Viziata anch'essa da una palette cromatica molto discutibile, quest'edizione viveva di scenari assemblati alla buona e sprite grossolani, cui andavano a sommarsi un comparto sonoro altrettanto limitato e un gameplay che, accusando l'eccessiva velocità del frame-rate, finiva spesso per risultare confuso.



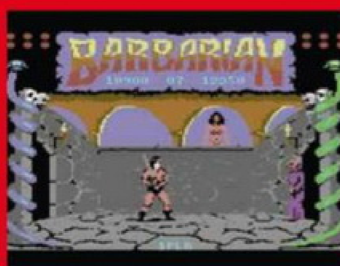
HAPPY ENDINGS ...BARBARIAN EDITION

La strategia di combattimento di Drax ne tradiva la codardia: facendo ricorso a mortali sfere infuocate, questi avrebbe infatti cercato di abbattere Gorth prima che questi potesse raggiungerlo e passarlo quindi a fil di spada...







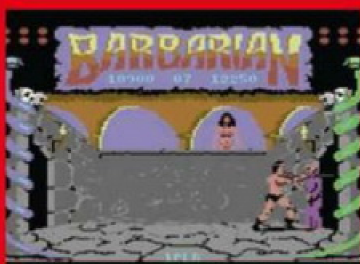


Dapprima sdraiata a pelle di daino nei pressi del trono di Drax, la bella Marina avrebbe assistito agli ultimi scontri da una comoda balaustra, puntualmente affiancata dal suo ammaliatore. Subito dopo aver assistito al massacro dell'ultimo dei suoi bravi, lo stregone sarebbe quindi sceso in battaglia, per regolare – una volta per tutte – i conti col suo acerrimo nemico.

La strategia di combattimento di Drax ne tradiva la codardia: facendo ricorso a mortali sfere infuocate, questi avrebbe infatti cercato di abbattere Gorth prima che questi potesse raggiungerlo e passarlo quindi a fil di spada...





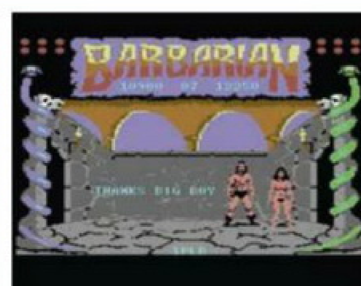




Schivando prontamente gli attacchi, l'atletico barbaro avrebbe tuttavia colmato rapidamente la distanza che lo separava dalla sua nemesi. A questo punto, sarebbe bastato infliggergli un unico colpo per metterlo fuori combattimento e liberare la pulzella dall'incantesimo che la legava ad esso.

Dopo aver lasciato il perfido Drax alle "cure" del viscido goblin becchino che aveva seguito lo svolgimento di tutti i combattimenti come solo un vile necrofago avrebbe fatto, Gorth e Marina si ricongiungevano dunque in allegria: la città ingioiellata aveva ritrovato la sua Principessa e, con essa, un eventuale Re pronto a difenderla da ogni insidia!





ON BOARD: RETROGAMING DA TAVOLO

THE LEGEND OF ZELDA
THE BOARD GAME

ANNO
1988
PRODOTTO
MILTON BRADLEY
GIOCATORI
1 – 4
RARITÀ
- -



Non esiste videogame di successo che non sia stato celebrato in ambito Board Game. Così come accaduto per Frogger, Donkey Kong e Pac-Man anche The Legend of Zelda godette pertanto della sua brava trasposizione a tema. Artefice del riuscito connubio, l'immarcescibile Milton Bradley che avrebbe pagato a Nintendo una cifra blu pur di assicurarsi i rispettivi diritti di immagine. Distribuito nei negozi di giocattoli a partire dal 1988, il gioco prendeva corpo sulla colorata superficie di un tabellone diviso in sei differenti aree, al cui rispettivo interno Link ed i suoi eventuali amici sarebbero andati in cerca di artefatti magici, finendo tuttavia per incrociare molto più spesso la spada con i tipici sgherri del luogo. A supportare questo semplice canovaccio, i giocatori trovavano un compendio di pratiche regole d'avanzamento cui andava ad abbinarsi l'impiego di particolari dadi adibiti alla gestione dei combattimenti. Scopo ultimo della partita: liberare l'intero scenario dai mostriciattoli che lo popolavano e liberare così la dolce Zelda dalla sua cupa prigione.



Una regolare partita a The Legend of Zelda durava all'incirca 45 minuti e poteva ospitare fino ad un massimo di 4 giocatori.

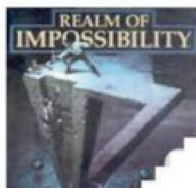


Sebbene il gioco potesse essere apprezzato anche in singolo, Milton Bradely stessa individuava nella modalità a 2 la sua versione più efficace.

INTO THE PIT

ZOMBIES - REALM OF IMPOSSIBILITY

1983 ELECTRONIC ARTS / BRAM ENT. – APPLE II / ATARI 8-BIT / C64 / SPECTRUM ZX



Nel caso in cui la vostra fame di carne putrefatta non fosse stata ancora saziata dall'attuale proliferare di Zombie-Game, sarete senz'altro felici di sapere che nel lontano 1983 una giovine EA finanziò lo sviluppo di uno dei migliori titoli di genere.

Realizzato da Marek Popiel con una manciata di pixel e tanta materia grigia, Realm of Impossibility celebrava il mito del non-morto sovrapponendo a un modulo basilare palesemente ispirato a logiche da maze game accattivanti sfumature strategiche. Catapultato nel bel mezzo di ampi dungeon di matrice isometrica, il pixelloso Indiana Jones di turno sarebbe dovuto infatti sfuggire ai mostri che ne infestavano le sale facendo appello alla velocità delle sue gambe, senza però dimenticarsi di ma di rallentare i propri inseguitori disseminando piccoli crocefissi alle sue spalle...

Se questa pratica si sarebbe rivelata ardua anche in un contesto bidimensionale e "circoscritto" quale quello di Pac-Man, è facile intuire quanto fosse complesso riuscirci entro i confini di aree di gioco esplorabili in longitudine, profondità e latitudine: da qui l'obbligo agire con rapidità e freddezza, senza per questo ignorare il fattore esplorazione. Lungo il percorso sarebbe stato d'altronde possibile scovare incantesimi e bonus dal valore inestimabile, come pure di che rimpinguare la propria scorta di monili sacri.

Con oltre 13 labirinti da attraversare e ben 129 stanze zeppe di nemici, Realm of Impossibility offriva un'esperienza globale che all'epoca era lecito definire innovativa, specialmente in virtù della speciale modalità cooperativa che garantiva a due utenti di partecipare alla medesima ricerca.

Che siate pertanto amanti del genere o semplici archeologi del pixel, il nostro consiglio è dunque quello di dargli un'occhiata al più presto pena un bel santino ficcato su per il naso!



● Non solo zombie, ma anche ragni giganti e viscidi serpenti: i dungeon avrebbero ospitato una pletora di ripugnanti creature!



● Generalmente modellati su più livelli uniti tra loro da vertiginose scale a pioli, i dungeon comprendevano saloni molto ampi, in cui era possibile spaziare in libertà pressoché totale.



● Sebbene diverse edizioni del gioco, inclusa quella Deluxe, lo presentassero unicamente come "Realm of Impossibility", i giocatori dell'epoca avrebbero sempre fatto riferimento ad esso come "Zombies".

VOGLIA DI REMAKE

BLACKTHORNE

1994 – INTERPLAY PRODUCTIONS / BLIZZARD ENTERTAINMENT – SNES
ALTRE VERSIONI: PC / MAC (1996) / SEGA 32X (1995) / GBA (2003)

L'anima del primo, leggendario Prince of Persia, la mente di Another World e l'attitudine di Turrican: per molti hardcore gamer dell'era SNES, Blackthorne rappresentò la terra promessa dei platform-shooter, ed è essenzialmente per questo motivo che continuiamo a chiederci come mai nessuno abbia mai pensato di regalargli un sequel.
Appassionante e spettacolare, col suo possente protagonista a dominare scenari multi-livello tanto articolati quanto zeppi di insidie, il titolo firmato da Ronald Millar Sr. avrebbe difatti meritato più di molti altri esimi colleghi l'opportunità di ergersi a capostipite di una saga. Da qui il sospetto che esso abbia pagato caro dazio a un livello di difficoltà forse eccessivo o magari patito oltremodo il "boicottaggio" mediatico di una Nintendo disposta a mutilarlo impunemente pur di ridurne a misure accettabili il coefficiente di violenza.
Che si possa trattare di un semplice revival iOS, di un rischioso remake in salsa Live Arcade, piuttosto che di una produzione inedita, continuiamo in ogni caso credere che il vecchio Blackthorne meriti assolutamente una seconda chance, altro non fosse che per veder tornare in azione uno degli eroi più sottovalutati dell'epoca 16Bit.



Sprite modellati con cura e animazioni incredibilmente ricche, rappresentavano le salde fondamenta della produzione: a trasformarla in un must del genere action, intervenivano dunque un level design molto ispirato e lo straordinario feedback dei controlli.

LA TRAMA

Nel disperato tentativo di salvare il suo giovane erede da morte certa il nobile Re Vlaros, sovrano del pianeta Tuul, lo invia sulla terra, per poi soccombere all'offensiva scatenatagli contro dal perfido Sarlac. Vent'anni dopo, il pargolo di un tempo si è trasformato in un impavido uomo arsenale: imbracciato il suo fido Shootgun, Blackthorne tornerà dunque sul suo pianeta natale pronto a restituirgli l'antico splendore!



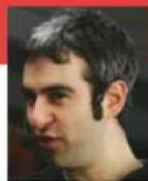
Risorse atletiche a parte, Blackthorne avrebbe trovato nel fucile a pompa il suo miglior alleato: ampiamente modificabile mediante l'innesto di opportuni power up, quest'arma avrebbe spesso comunicato all'utente un indescrivibile senso di onnipotenza!

BAD BLOOD

Che Blackthorne fosse un titolo brutale lo si poteva desumere anche dal solo design conferito per l'occasione allo stesso logo della Blizzard, qui "decorato" da vermiglie chiazze di sangue. A scatenare il disappunto dei producer Nintendo, sarebbero state tuttavia le cruente conseguenze riportate dai corpi del nemici in seguito ai colpi subiti, nonché la rispettiva possibilità di far fuoco anche su prigionieri inermi. Purgato da ogni elemento affine in ogni edizione SNES (inclusa quella Giapponese!), Blackthorne apparve in versione "Uncut" solo in ambito Sega 32X.



SAY GOOD GAME AND LEAVE



di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Props e Slops dell'E3 2013

Aka cosa ci è piaciuto e cosa no dell'E3 2013

Cosa sarebbe l'E3 senza articoli di dubbio gusto con ciò che ci è piaciuto e ciò che non ci è piaciuto? Forse sarebbe una fiera normale, invece è la nostra fiera, quella che attendiamo come Natale e Capodanno messi insieme moltiplicato 10. Anzi, diciamola tutta: l'E3 in cui presentano delle nuove console è ancora più mirabolante perché accade una volta ogni sette anni. Ma bando alle ciance e vediamo subito cosa mi è piaciuto e cosa no di questo E3 2013 in questa column semi-seria.

Props

A Dead Rising 3, il gioco che mi ha fatto salire la proverbiale "scimmia" dal primissimo fotogramma! E' bastato il logo, infatti, a farmi ricordare le emozioni provate con il primo titolo giocato su Xbox 360. Speriamo migliorino il migliorabile senza toccare la difficoltà, vera ciliegina sulla morta.

Alla pettinatura di Vince Zampella e al suo TitanFall, un gioco con gli attributi sviluppato da gente con gli attributi in cui si potranno comandare robottoni con gli attributi. E il testosterone sale a palate.

All'applauso della platea dopo aver ascoltato l'annuncio sul prezzo di PS4! Poco importa se Sony ha fatto la furba e ha prezzato a 399 la versione senza neanche il processore dentro: l'importante è che i sonari abbiano un punto d'appoggio. Un giorno solleveranno il mondo.

Alle scuse di Iwata in mondo visione durante il Nintendo Direct! Deve essere stato quasi impossibile per un orientale pronunciare quelle parole. In Nintendo sanno come stupirci, sia aggiungendo Mega Man a Smash Bros, sia con una difficile ammissione di colpa.

A tutti i presenti per non averci mostrato neanche un singolo dato di vendita!

A me, che mi sono seguito tutto l'E3 da casa per scrivere questo pezzo.

> "Alle scuse di Iwata in mondo visione durante il Nintendo Direct! Deve essere stato quasi impossibile per un orientale pronunciare quelle parole."

Slops

Alla tendenza di portare sul palco macchinoni da rapper senza cervello per aumentare il testosterone. Siamo gamer, non gente normale, dateci draghi, alieni e armi di una grandezza imbarazzante. Al limite, se proprio volete farci contenti, qualche donna...

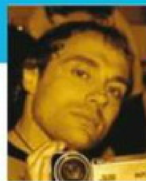
...a proposito di donne, chi li ha scritti i testi della presentatrice della conferenza Ubisoft (Aisha Tyler)? E' stato proprio triste vederla lanciare battute a raffica che nessuno capiva/apprezzava. Bella e alta, per carità, ma senso dell'umorismo zero. Ha fatto più ridere il trailer di South Park, il prossimo anno dateci Cartman!

A Don Mattrick che dichiara "Non avete Internet, abbiamo un prodotto per voi, si chiama Xbox 360". Il mio commento è: "Microsoft, mi pare tu abbia già tanti soldi, forse non hai bisogno anche dei miei".

Al video sui giochi usati di Sony che infiamma me, facebook e i sonari tutti prima che venga dichiarato "Faremo scegliere i publisher sulla questione DRM". Siamo Gamer, non gente normale, non ci fregate così!

A me che, per l'ennesima volta, mi sono seguito tuttol'E3 da casa; non ho rosicato per niente... no no.

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*



EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

L'usato della discordia

I consumatori esultano, i publisher no

Il miglior titolo di questa edizione dell'E3 è il gioco in scatola. Anzi, più precisamente il videogioco di seconda mano, con tanto di scatola usurata.

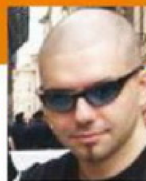
Ditemi quale titolo vi ha colpito di più rispetto agli altri, tanto da farvi gridare al miracolo. Per capirci, c'è stato l'effetto "WOW" avuto l'anno scorso con Watch Dogs? No, decisamente no.
C'è stata invece una sorta di liberazione, un peso sullo stomaco che i videogiocatori di tutto il mondo non potevano più trattenere che si è palesato nel corso della noiosissima presentazione di Sony. Una vera e propria standing ovation con tanto di lacrimuccia da parte di qualche negoziante all'annuncio che non ci sarebbe stato alcun DRM o blocco dei videogiochi di seconda mano su PlayStation 4. Me l'hanno confessato un paio di retailer che hanno avuto la certezza di poter aprire le loro saracinesche in modo relativamente tranquillo per i prossimi 5 o 6 anni.
Ma perché tutto questo astio da parte dei publisher verso i giochi usati? Ho ripetuto più volte su queste pagine che l'attuale modello economico su cui si basa il mercato non è più sostenibile per via degli alti costi di produzione. Il fallimento, ormai mensile, di decine di aziende piccole o grandi dedite allo sviluppo è lì a dimostrarlo. E i videogiochi usati, mi tocca dirlo, fanno parte di questo sistema malato.
Il mercato di seconda mano è sempre esistito per una miriade di categorie merceologiche, e a nessuno è mai venuto in mente di toglierlo di mezzo, nemmeno ai produttori. È semplicemente un modo per risparmiare e accedere a cose altrimenti inaccessibili, ovvio. E se un giorno arrivasse sul mercato un'azienda che fattura 10 miliardi di dollari all'anno di cui circa 6 con il business di seconda mano? Beh, questo cambia decisamente le carte in tavola. Perché un publisher che poteva vendere 2 milioni di pezzi se ne ritrova magari duecentomila in meno per via del mercato dell'usato che, fidatevi, incidono decisamente sul profitto di un'azienda. Insomma, fino a che si è trattato di un fenomeno inerente poche migliaia di pezzi col classico scambio a 10 euro (o diecimila lire, ricordate?) le aziende produttrici nemmeno ci facevano caso. Dal momento in cui una nota catena americana che conosciamo tutti ha iniziato a guadagnare dai 20 ai 30 euro (lecitamente e meritatamente, sia chiaro) per la rivendita di un usato i publisher hanno iniziato a chiedere a voce alta di entrare in questo meccanismo inventandosi, ad esempio, l'odioso online pass o iniziando a puntare a titoli Free to Play basati sulle micro-transazioni. Anzi, azzardo a dire che l'F2P è figlio di questa anomalia.
È un problema che esiste solo con il mercato dei videogiochi, e che Microsoft sta provando in qualche modo ad arginare con tutte le limitazioni (o vantaggi, a seconda del punto di vista) che caratterizzeranno Xbox One. Ed è un'anomalia che nasce da una e inequivocabile verità: il prezzo d'acquisto decisamente più alto rispetto ad altri tipi di intrattenimento.
Pertanto fino a che ci sarà un modo per risparmiare l'utente medio non ci penserà due volte a farlo. Nel momento in cui non sarà più possibile, il giocatore non appassionato (il grosso del mercato) farà una cosa molto semplice: troverà un altro passatempo, non è certo di vitale importanza videogiocare.
Quanto detto fin'ora vale ovviamente per i videogiochi in scatola, che resisteranno solo per questa nuova generazione di console. Tra 10 anni tutto questo inutile chiacchiericcio sarà solo un brutto ricordo. Tornando all'inizio, c'è stato in realtà un titolo che mi ha lasciato di sasso nel corso della fiera, sviluppato dai "cani monelli", che ormai reputo ai livelli di Valve. Ha stupito anche voi, vero?

> "È un problema che esiste solo con il mercato dei videogiochi."

ITALIAN TOP GAMER

di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

ItaliaTopGames



ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

Cosa resterà di questo E3 2013...

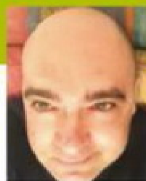
Ragionamenti a mente fredda su di un E3 esplosivo

Ragioniamo a mentre fredda sullÐE3 2013, senza faziosità o partigianerie. Cosa rimarrà di questa edizione? Indubbiamente il lancio di PlayStation 4 e Xbox One, entrambe accomunate da un design veramente orribile! Sembra di essere tornati indietro all'inizio degli anni '80, ai tempi dei videoregistratori VHS. Ma a noi interessa la sostanza e sotto questo punto di vista questa console war next generation Microsoft la comincerà con un due grandi handicap: le tante limitazioni per lo scambio, la vendita e lÐacquisto di giochi usati sia per il consumatore che per i commercianti (non è escluso infatti che solo catene come GameStop potranno farlo) stanno spaventando tantissimi videogiocatori, anche tra i più accaniti sostenitori di Xbox 360. LÐaltro è indubbiamente il prezzo: 499Ð contro i 399Ð a livello percettivo sono un abisso. Certo, Xbox One ha pure il Kinect mentre PS4 non avrà in bundle il camera eye (che comunque non costerà più di 50Ð) ma a livello di marketing il messaggio che arriva forte e chiaro è la differenza del 20% di prezzo fra le due console. Dovessi puntare quindi i miei 2 cents su chi uscirà vincitore dalla prossima generazione di console, li punterei su PlayStation 4 anche perché le lineup presentate tendenzialmente si eguagliano (entrambe eccellenti secondo il mio punto di vista) ed anche perché un altro punto debole le accomunano: la totale mancanza di retro compatibilità, elemento che renderà il passaggio generazionale a mio avviso molto ma molto lento (ma forse è perfino voluto). Forse con il cloud gaming di Gaikai si potrà mettere una pezza dal 2014 su PS4 ma nel dubbio vi consigliamo di non darvi via nessuna delle due console per sfruttare la vostra softeca. Passiamo quindi a Nintendo, la cui lettura delle proposte è decisamente dicotomica, e vi spieghiamo subito il perché. Il lato negativo è indubbiamente quello delle terze parti che sembra stiano abbandonando sempre di più le console Nintendo. Tra i giochi inediti mostrati, nessuno era infatti di una software house terze parti. LÐeccezione che conferma la regola è stata Monolith Software, che ha mostrato un progetto open world con protagonisti dei mech la cui uscita è prevista per il prossimo anno ma su cui cÐè ancora un forte velo di mistero. Sul fronte interno invece, la situazione è rosea oltre ogni previsione con un numero impressionante di titoli annunciati e soprattutto, potenziali capolavori, in particolare Mario Kart 8 e Super Smash Bros. Quello che è successo quindi in questa generazione di console probabilmente sarà ripetuto nella prossima. Wii U, come il Wii, sarà una console da affiancare a una fra PlayStation 4 e Xbox One visto che per giocare i capolavori Nintendo non potremo farne a meno ma al tempo stesso tutto (o quasi) quello che hanno da offrire gli altri sarà fruibile soltanto su console Sony e Microsoft. Un esempio lampante: Fifa 14 sarà addirittura disponibile su PlayStation 2 ma non su Wii U e questo la dice lunga. Sul fronte degli altri publisher, per quanto mi riguarda, se pur non ci siano stati incredibili fuochi d'artificio, nessuno ha deluso le attese a cominciare dai competitor più importanti come Ubisoft (interessantissimo The Division e potrebbe stupide anche il Racing MMO The Crew) ed Electronic Arts (eccitante il ritorno di Star Wars Battlefont a cura di Dice così come quello di MirrorÐs Edge mentre da verificare la consistenza di Titanfall). Activision non ha mostrato nulla di nuovo ma con Call of Duty: Ghosts e Destiny, sembra poter mantenere la sua leadership. Sono stati però soprattutto gli inseguitori come Square Enix e Warner Bros a sparare le cartucce più interessanti: la software house nipponica con Final Fantasy XV e Kingdom Hearts III, WB con l'interessantissimo videogame di Mad Max nelle mani di Avalanche Studios. Capcom rilancia Dead Rising con il terzo capitolo senza dimenticare Konami con PES 2014 e Metal Gear Solid V. Insomma, ne avremo da giocare fino all'E3 del 2014.

> "Dovessi puntare quindi i miei 2 cents su chi uscirà vincitore dalla prossima generazione di console, li punterei su PlayStation 4."

LIKE A ROLLING STONE

di Federico Ercole



FEDERICO ERCOLE Scrive di videogiochi, cinema e letteratura, imponendosi nel primo campo come una delle penne più prestigiose del panorama italiano. Oltre alla carta stampata, Federico vanta collaborazioni con programmi TV e l'organizzazione di retrospettive legate ai videogiochi per diversi festival del cinema.

The Last Of Us, la meraviglia metereologica

La meteorologia dell'anima nell'ultimo lavoro di naugthy dog

Amo quando nei videogiochi piove. Ricordo quando iniziai Legend of Zelda Link to the Past con il mio nuovo e stupefacente Super Nes; era maggio, tempo di temporali, e pioveva su Torino come pioveva sulle basse abitazioni, sui campi e sui sentieri di Hyrule, all'inizio di quella grandiosa avventura. La pioggia, me lo hanno insegnato i film di Akira Kurosawa, è l'acceleratore meteorologico e mitologico dell'epica, il sangue della tragedia che diviene acqua, lacrime dall'empireo. Inoltre la pioggia è donna, una divina e atmosferica femmina empatica che ci restituisce, attraverso i laghi immensi dei suoi occhi, le nostre emozioni. Non ho mai vagato sotto una pioggia tanto vera, bella e crudele, quasi ne percepivo l'odore e l'umida carezza, come quella che cade dalle nubi gravi e nere che pendono sopra la Boston in rovina di The Last of Us. Non si tratta di un prodigio fotorealista, ma di pittura liquida realizzata attraverso un impressionismo elettronico che trasforma in vere le gocce, attraverso la combinazione tra fisica e poetica. Pioggia dritta, fitta e affilata che cade rimbalzando sui ruderi sbilenchi di grattacieli collassati, che infradicia la flora di una natura risorta dalla putrefazione dell'estinzione umana, che scorre sulle superfici di cemento bagnando di cristallini arabeschi pluviali i vecchi muri crepati e le vetrate infrante, che rimbalza sulle lamiere contorte dei veicoli arrugginiti che giacciono sulle strade come cadaveri di metallici triceratopi e stegosauri. Altrove, più avanti nel gioco, nevica.

La neve è il fantasma della pioggia, spettro candido che ci inganna con il suo biancore e si lascia contemplare, finché non ci uccide, congelandoci. O facendoci perdere nella sua chiara confusione.

Naughty Dog ci aveva già offerto una neve bella e mortale in Uncharted 2, tuttavia in The Last of Us questa non è solo un fattore ambientale o un elemento del panorama che influisce in maniera determinante sul gameplay e sulla visione. La tormenta di neve è soprattutto tormento interiore, riflesso speculare del caos emotivo e dello smarrimento angoscioso che anima Joel e chi lo muove, alla ricerca di Ellie. "Il pleut dans mon coer comme il pleut sur la ville" scrisse il poeta francese Paul Verlaine. Sono versi che sintetizzano ad arte la romantica coincidenza assoluta tra l'animo umano e la natura. The Last of Us è un capolavoro perché rinnova la potenza lirica, narrativa ed espressiva di una fenomenologia atmosferica e ambientale che scaturisce dal pensiero e dalle emozioni dei personaggi. I panorami di The Last of Us non sono fondali magnifici ma inerti, come quelli di Far Cry 3 e Crysis 3, ma pitture dai cui emana la stessa biologica e metafisica vitalità che si propaga nello spazio e nella mente di chi osserva rapito un quadro di Monet o di Cezanne.

“The Last of Us è un capolavoro perché rinnova la potenza lirica, narrativa ed espressiva di una fenomenologia atmosferica e ambientale che scaturisce dal pensiero e dalle emozioni dei personaggi.”

GR HOTEL
Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it
Game Republic Hotel
Via Sabotino, 4 - 00195 Roma c/o VIGAMUS
Tel. 06 45432741

Check In

Post(a) E3. Come ogni anno, ringraziando gli Dei del Videogioco. È come quando sei al mare e stai sdraiato al sole: un attimo sei lì che fai qualcosa, tipo leggere The Heroes di Abercrombie nell'astinenza del Trono di Spade di Martin, giocare a Fire Emblem sul 3DS o sfogliare Playboy (posso dirlo, siamo della stessa casa editrice. Non lo sapevate?) e sognare le conigliette. L'attimo dopo, bam. Sei perso ai confini tra il mondo reale e il regno di Morfeo. La sabbia che scotta sulla pelle e i raggi del sole sono un teletrasporto, ti guidano verso mondi lontani, fatti di un mix di ciò che avevi in testa e del frutto del tuo inconscio (brr!). Sei come il Capitano Kirk. Esplori, cullato da un'estatica sensazione di effimero benessere. Il senso fortissimo del potere della contingenza. Tutto bene *qui e ora*, perché il resto non importa. Al diavolo, non è mai davvero esistito. Fatti di passato come i peggiori tossici, tentiamo di intossicarci di futuro artificiale. Ma non è così che funziona, la vita. Tanto bastano una canzone, o un pezzo di foto... una frase. Un insignificante stupido oggetto, che si fa beffa di noi. Si tratta di potere, a scavare bene. Pensateci. C'è chi ha il potere di farvi qualcosa, e tanto basta. L'E3 è un flusso di esperienze intrecciate, un catalizzatore si ricordi ma anche di speranze. E un maledettissimo acceleratore di Futuro compresso. Se solo tornassero le *press conference*... No, non intendo "quelle di una volta". Dico proprio: "le conferenze stampa". Queste robe qua sono (goffi) show per i giocatori, trasmesse in diretta. Il contenuto, il linguaggio, il taglio. Non è roba per noi della stampa, non più. Non da molto tempo. Per qualche ragazzino che si mette un badge al collo e crede di essere un giornalista, forse. Poco importa, sono i tempi. È l'Oggi. Forse *voi* credete sia meglio *per voi*. Non è vero. So rendere Titanfall più esaltante di quanto non sappia fare Microsoft. *Io*. Per *voi*. È il mio mestiere, e sarei qui per servirvi. Se solo ci lasciassero lavorare. Se solo il mondo, direbbe King, non fosse andato avanti.
Se solo-

Metalmark



FRIGO BAR E3 EDITION

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA FACEBOOK COMMUNITY DI GR

"Xbox One ha una line up mostruosa ma è una console con dei paletti, PS4 ha la miglior integrità come sistema generale e ha un ottimo parco titoli in particolare nel medio termine, mentre Wii U ha appena dimostrato di non aver ascoltato la voce del popolo proseguendo su una strada che lascia pochi sbocchi positivi"
Lucido e morigerato, Giovanni Pappalardo ci offre un parere onesto sull'esito dell'E3...

"Generazione di tostapane..."
Mirco Piaia preferisce invece concentrarsi sul design delle nuove console.

"La Xbox non mi ha mai intrigato particolarmente, sono fedelissimo a Sony e PS4 sarà mia. Poi il prezzo di 399Đ attira molti diciamolo, e aggiungiamoci poi tante esclusive e il fatto che potremmo fare quello che ci pare con il nostro usato... Insomma, Microsoft a mio parere deve rivedere un paio di cosette se non vuole rischiare di perdere gran parte della sua utenza."

HYPERCAT VS. HYPERGIRLS

Quanti numeri durerà ancora l'eco della mail di Elisa? Oh! A proposito, è un casino di tempo che non vi scrivo. Ma ormai ho fatto il mio tempo. Ho trentasette anni suonati ed è meglio che lasci spazio ai giovani.
L'altro giorno, però, Nintendo ha annunciato il nuovo Super Smash Bros. e sono subito sbucati tre personaggi abbastanza peculiari: Megaman, Villager e... qui veniamo al punto... Wii Fit Trainer. LOL! Solo in un gioco come Super Smash Bros. un personaggio simile poteva diventare una combattente. Però... malgrado la pelle bianca, che la rende estremamente "esotica" da qualunque punto di vista etnico, potrebbe offrire il suo piccolo contributo al modello medio dei personaggi femminili nei videogiochi (considera che Lara Croft, la ragazza più famosa dei videogiochi, prendeva molto a prestito da Cammy White). È femminile ma non è over-sessualizzata. Si veste meno di Samus e Peach, ma non è conciata da "adescatrice". È aggraziata nel combattere ma non è volutamente provocante. E dico "volutamente" perché,

Left Come Watch Dogs l'anno scorso, anche questa volta la vera grande sorpresa è targata Ubisoft. Tom Clancy's The Division è l'unico gioco che ci ha fatto davvero assaporare la rivoluzione next-gen alle porte, con il suo mondo sconfinato e il gameplay profondo e concreto. E questo è solo l'inizio.

per quanto ci si possa sforzare di creare un personaggio femminile che non scateni le fantasie sessuali dei maschietti etero, è battaglia persa in partenza, come ci dimostra Internet. Anzi! Un personaggio femminile diverso dal solito potrebbe attirare ancora di più l'attenzione, che lo si voglia o meno.
Bayonetta, per esempio, ha un corpo super sexy a cui siamo ormai abituati, a cui però fa contrasto una faccia da secchiona della porta accanto che non siamo abituati a vedere sopra delle curve simili. E si evince che il contrasto è voluto per rendere il personaggio più spiccante. Ma anche questo darà il suo contributo. Il punto è che la diversità è ciò che aiuta i personaggi femminili a crearsi un loro ruolo non passivo nei videogiochi. Ma questo è frenato, come faceva giustamente notare Roberto nel numero di giugno, dal fatto che l'utenza videoludica è ancora prevalentemente maschile e quindi il target medio è ancora quello di un maschietto che ha tempo e soldi da dedicare ai videogiochi, ergo un tardo teenager dal testosterone rampante che vuole solo un maschione in cui identificarsi e una pulzella su cui grondare saliva e "altro".
Ma non solo l'utenza! Anche gli sviluppatori sono perlopiù maschi e quindi con una visione abbastanza limitata, per non dire stereotipata, dell'universo femminile. Ergo incapaci di creare un personaggio femminile sufficientemente credibile e apprezzabile dal pubblico, soprattutto a livello di personalità, ora che questa sta diventando importante. E il rischio è di uscirsene o con una prostituta o con un uomo con il corpo di una donna. Abbiamo bisogno di più elementi femminili da entrambe le parti per sbloccare un po' questa situazione. Ma ci vorrà ancora del tempo perché questo succeda. Quindi per ora le videogiocatrici femminili dovranno rassegnarsi ancora per un po' a giocare con personaggi femminili creati su criteri maschili.
Hypercat



Up Sveglia, bel caratterino e persino utile, la giovane Ellie di The Last of Us è un esempio di protagonista femminile che non ci fa vergognare di essere videogiocatori, con molto da insegnare anche alle colleghe più grandi.

MOSSGARDEN: Unendomi ovviamente a Metalmark nella sorpresa di veder tornare alla ribalta il "leggendario" Hypercat (ne sono certo!), mi prenderò la briga di "confortare" le nostre amiche giocatrici e i maschietti più progressisti stilando un breve elenco delle eroine virtuali che hanno in realtà già infranto i famigerati tabù sessisti. Partendo dal passato e più precisamente dall'indimenticata Annie di Zak McKracken e la dolce Rosella di King's Quest, citerei ad esempio la castissima Laura Bow di The Colonel's Bequest, passando quindi per l'aggressivo femminismo del Governatore Marley di Monkey Island, per poi ricordare l'algida Kate Walker di Syberia e l'altrettanto discreta April Ryan di The Longest Journey. Abbandonando adventure e produzioni retrò, tirerei infine in ballo nomi quali Claire Redfield, Madison Paige di Heavy Rain, Elizabeth di Bioshock Infinite e Jodie Holmes di Beyond Two Souls: donne senz'altro affascinanti, ma comunque "credibili" e ben lontane dai cliché più maschilisti...

METALMARK: E invece, caro Mossgarden, io mi dissocio in gran parte dalla tua dotta analisi. Come? Contestando, in tutto in parte, il valore delle ragazze virtuali da te ricordate. Laura Bow? Un fiasco. E lei era moscetta. Annie? Ok, ma era una comprimaria, in fondo. Un po' come Elaine, oscurata da Guybrush. La tipa di Heavy Rain, poi, poverina... Dai, è famosa per essersi fatta una doccia e... qualcun altro. Ti dirò, condanno anche Elizabeth di Bioshock Infinite, ben poco scolpita, come personaggio (vale per tutti gli attori virtuali di quell'opera: bellissime le ambientazioni e il setting; appena interessante l'intreccio; pessimi i personaggi). Sai cosa? Lara Croft (sì, proprio lei: in tette e ossa) vale più di tutte combinate, perché è un personaggio vero e forte. Immediato. E che se ne sbatte altamente del femminismo e del politically correct. Salta, spara, uccide. Almeno ha conquistato le pari opportunità.
Nota per Hypercat: dimmi di Lady Vixen e Snow Bunny. Come stanno? Che dicono? Ma soprattutto: sono mai esistite?

IL PUTZ SOTTO AL NASO

Bwahahahahha!!! Scusate ma sto godendo come un matto! Cioè, avete visto che epic fail la presentazione di Xbox One? In giro si dice che sia stata la peggiore dai tempi del Sega Saturn:



Un po' fanboy, un po' analista di mercato, Connor Kenway punta tutto su PS4.

"Anche se Microsoft regalasse Xbox One, comprerei comunque la PS4."
Alessandro Socci. Fanboy.

"Avete news di Sega Spectrum ?"
Salvatore Di Rosa, intanto, ci prova. Ma il silenzio è (purtroppo) l'unica risposta.

"Nessuno che si sveglia e compra un PC?"
Gli fa quindi eco Ivan Pesce, che rispolvera il vecchio, sardonico consiglio del PCista duro e puro.

La Wii U ce l'ho già e sono contentissimo di averla presa, non vedo l'ora che esca il nuovo titolo della Monolith. Per quanto riguarda poi PS4 al day one, l'unico motivo per cui avrei preso una Xbox One al day one sarebbe stato solo se Bungie fosse rimasta in Microsoft, e Destiny fosse uscito solo lì, ma così non è stato per cui... poi per i vari Gears e Halo c'è tempo l'anno successivo per prendersi una Xbox One, magari anche scontata!
Di contro, Mattia Robbiano mette il suo obolo su PS4. Ma la notizia è un'altra: è soddisfatto della sua Wii U.

"In ordine, PS4 affiancata a Wii U con 3DS e PS Vita da portatili, di Xbox non saprei che dire, a casa mia c'è il blocco delle console bloccate, non può entrare."
Zackie FoxDie D. Luffy. Con un nome del genere è già un miracolo che a casa non abbiano bloccato anche te. ;)

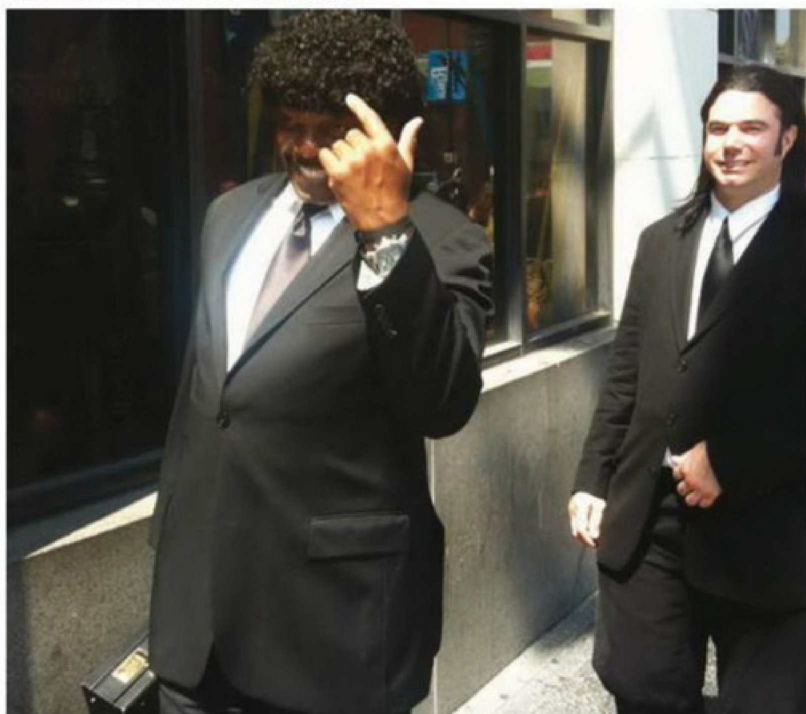
"PS4 e Wii U"
Gabriele Sciarratta. Conciso e letale.

"Non posso credere che esce un nuovo Killer Instinct ed è solo un'esclusiva Xbox"
I drammi interiori di Piero Trabanelli. Neanche noi possiamo crederci, stanne certo. C'era una volta la Rare...

"Ma lascia perdere, solo in download, paghi per quanti personaggi compri, e poi sono sicuro che è una cosa fatta di fretta per far finta di accontentare gli appassionati... non ne vale nemmeno la pena."
Non a caso, Alessandro Socci prospetta il peggio.

Right Hideo Kojima, l'uomo in grado di rubare da solo un'intera conferenza con un trailer che non gira nemmeno su console next-gen. E voi, l'avete vista la versione estesa? Cose forti. Con buona pace dei miscredenti, a chiamarlo "genio" non si è fanboy. Si è obiettivi.

Down Los Angeles. L'unica città dove puoi incontrare Vincent Vega e Jules Winnfield e ascoltare un homeless che impreca contro le corporation chiamandole "Sauron". Mentre le news ti raccontano dell'ultimo "shooting rampage" a Santa Monica.





DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"La PS4 è, a livello estetico, la più bella console di tutti i tempi. Dopo l'Intellivision, s'intende"
Metalmark

"Più vedo The Division e più mi sembra che il limite fra cinema e videogiochi sia sempre più labile"
Michele "T-002" Giannone

"Sony Santa Monica e Ready at Dawn finalmente su PS4 e non con God of War? Perché?!? PERCHÉ?!?"
Raffaele "Wonderboy" Giasi

"Square Enix ha annunciato Kingdom Hearts III: l'attesa è finita, andiamo in pace!"
Leon Genisio

"Oculus Rift fa venire mal di mare e tachicardia? Io me ne sono innamorato"
Valerio "Revolver" Pastore

"Il mio best of E3? Le boutique di Rodeo Drive, a Beverly Hills!"
Micaela "Twin" Romanini

"Dite quello che volete, ma la demo di Beyond dell'E3 a me non è piaciuta"
Guglielmo "Shin" De Gregori

"Poco male anche se avessero davvero vietato l'usato: tanto io i giochi non li presto mai"
Mossgarden

io direi che è la peggiore dalla mancata presentazione dell'Indrema! E non parlo solo del fatto dei giochi imprestabili, ma dell'online perpetuo: praticamente con la connessione che ho io qui a Oderzo Veneta, potrei giocarci solo a giorni alterni e questo vuol dire essere ottimisti... Già mi immagino lì a gustarmi i match di Killer Instinct a puntate, con la linea che va e viene. Tutto ciò è davvero next gen! Se permettete, vorrei però sparare un po' a zero anche sulla Sony che fa la figa togliendoti 100 dollari sul prezzo della console, per poi riprenderseli sull'online, con tanto di interessi! Pensateci bene: a conti fatti, è un po' come dire: "Vi tolgo l'IMU ma aumento caffè, benzina e pane", cuccandosi 92 minuti di applausi: possibile che siamo davvero così fessi non solo da cascarci, ma anche da ringraziarli per cotanta generosità? Forse lo siamo, sì; d'altronde molti di noi hanno comprato la Wii U pagandola un anno prima quanto la futura PS4. Direte voi: "Poco male", se non altro Nintendo è stata finalmente avanti a Sony e Microsoft, per una volta! Vero, ma a me brucia lo stesso. Visto tutto ciò, mi chiedo allora cosa sia veramente andato in scena sul palco dell'E3? Il futuro del mondo dei videogiochi o la più becera candid camera del secolo? A voi l'ardua sentenza: io, il prossimo giro, mi sa che lo salto. GBA forever!
Piero "PetisPutz" Meggiori

MOSSGARDEN: Mio piccolo PetisPutz, ho letto e riletto la tua lettera per ore, immaginando la voce e l'intonazione delle parole. L'ho recitata prima con le intenzioni di Luca Ward, poi con i "pugliesismi" di Lino Banfi e infine con la voce di Chris Barnes dei Cannibal Corpse. Quindi, ho lasciato perdere e mi sono semplicemente goduto lo spettacolo. Ora, quello che dici potrebbe senz'altro non piacere ad alcuni, ma di certo non è soltanto il frutto dei vaneggiamenti di un folle. Anzi: per come l'hai messa tu, i folli sembrerebbero proprio essere ben altri...
METALMARK: Vero. Strana lettera, la tua. Strano cliente per uno strano posto come il





GR Hotel. Ma sai una cosa? È esattamente il motivo per cui è bello star qui a rifare camere e servire prime colazioni. Il PetisPutz ti spiazza perché arriva come il Capitan Qualunquismo e ti tira giù luoghi comuni, scontento generalizzato e la filosofia del "fanno tutti cagare". Tu sei lì che quasi t'indigni. E fai per dire: "Eh no ma..." Ti fermi. Ripensi, riformuli. Riparti: "Sì, però..." Sei lì, con mezze frasi morte a imputridir tisi sulla punta della lingua. E ti si insinua il dubbio, quello brutto. E se avesse ragione? Se davvero, scava e scava, facesse tutto un po' schifo? La scienza ci dice che l'entropia aumenta inesorabilmente. Controllo che il cavo del mio Wii U sia ancora collegato. Cough, cough. Dannata polvere, maledetti acari. Arriverà Xbox One, mi dico. Arriverà la Play 4. Andrà tutto bene, Metalmark. Andrà tutto bene...

WE LOVE GAME REPUBLIC

Scrivo questa mail dopo aver letto, nel fantastico numero 150, lo speciale riguardante per l'appunto i 150 numeri di Game Republic, ove alcuni redattori, a loro modo, hanno fatto gli auguri alla rivista... Volevo semplicemente ringraziarvi per la passione che trasuda da ogni articolo, da ogni riga che scrivete per appassionati di questo settore, volevo ringraziarvi perché è grazie a voi che ho ricominciato a seguire il mio blog, che ho aperto un canale YouTube (ovviamente riguardante i videogame e affini) e che continuerò a pubblicare articoli sulla mia pagina Facebook, pur sapendo che magari non aumenterà neppure di un "mi piace". La verità è che ho un sogno, un sogno in cui credo fortemente, e ogni mese sono felicissimo di rendermi conto che sono solo uno dei tanti appassionati di Videogiochi, con la V maiuscola! Sfogliando la vostra rivista, capisco che c'è chi ama più di me questo settore, e che crede fermamente in idee che io stesso ho impiegato parecchio tempo ad assimilare. Ogni mese, quindi, prendo da voi nuova linfa che confluisce nella passione che ho verso il videogame, e che alimenta tutte le speranze che mi tengono in vita, continuate così, grazie!
Davide

P.S.
Volevo scusarmi per quella lettera che qualche mese fa inviai a GR Hotel riguardo Elisa, mi rendo pienamente conto che, oltre al linguaggio inopportuno che ho utilizzato, anche le tematiche da me espresse risultavano parecchio blande (per usare un eufemismo). Era un semplice sfogo, che necessitava di parecchie revisioni prima di essere condiviso con voi, ma il mondo del web è veloce, basta un click e non si torna indietro! Quindi scusate se sono stato il primo ad aver usato cori da stadio, un saluto!

MOSSGARDEN: Ci sono complimenti e Complimenti con la "C" maiuscola: i primi sono generalmente composti da parole efficaci, ma fini a se stesse; gli altri, quelli di Davide, ad esempio, sono invece capaci di colpire i destinatari dritti al cuore, e non soltanto perché palesemente sinceri. Le parole del nostro amico testimoniano infatti che la passione proiettata da ognuno di noi nel proprio lavoro riesce davvero a trasparire dal risultato finale, contagiando anche quel pubblico che ogni santo mese cerchiamo di soddisfare al meglio

Up Complice la crisi, Microsoft e Sony si danno battaglia neanche fossero Sega e Nintendo dei bei vecchi tempi. Microsoft è tornata saggiamente sui suoi passi, rimuovendo DRM e always-online, ed è il consumatore a uscirne vincente. Ora rivogliamo le pubblicità comparative stile "Genesis does what Nintendon't".



Benvenuti al Tg Videogame: un apostrofo nero tra le parole "paga il DLC" e" non fare troppe storie". Dopo la conferenza stampa in cui è stata presentata la PS4, Sony si è concentrata nello svelare le varie caratteristiche di Xbox One, riuscendo perfino a migliorarne l'immagine! Nintendo, dal canto suo, per la prima volta potrebbe avere un hardware al passo coi tempi all'uscita delle prossime console rivali... Potenza che verrà sfruttata per il nuovissimo Forza Mario Kart: un fantastico simulatore di Go-Kart dove potremo magari capire le motivazioni che spingono Mario e soci a gareggiare su improbabili circuiti prendendosi a gusci in faccia... A ottobre uscirà il nuovo Batman: Arkham Origins, prequel dell'ormai leggendario Arkham Asylum... Ricordiamo tutti i prequel usciti quest'anno: God of War, Gears of War, Tomb Raider, DmC... Insomma, esultate popolo... le software house hanno capito che il mondo videoludico non può girare attorno ai sequel! Anche Gran Turismo 6 sarà un prequel, useremo i carretti da minatore al posto delle macchine. Continua a infuriare su Game Republic la polemica sulla sessualità nei videogiochi. Per far felici tutti quelli che si lamentano della strumentalizzazione del gentil sesso all'interno dei videogiochi, SNK ha annunciato che nel prossimo King of Fighters, Mai Shiranui sarà vestita e saranno i pettorali di Andy Bogard a ballonzolare pericolosamente.... Anche per questo mese è tutto... Saluti a voi. L.A.U.T.N.C.I.S.A. (l'artista un tempo noto come il Simpatico Andrea)



TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE THE LAST OF THEM L'ULTIMO SUPPORTER DELLA NINTENDO DIFFERENCE

Occhi cerchiati, se avesse la barba, sarebbe incolta: tutto il mondo si chiede come mai, ma egli conserva ancora uno sgargiante sorriso dipinto sul volto. Scopriamo insieme il suo segreto!

E dunque, signor Them: quasi mezzo mondo dice che Wii U era soltanto uno spot pro-aborto, l'altra metà crede che in realtà l'abbia prodotto Sega sotto mentite spoglie. Quelli che l'hanno acquistato, nel frattempo, lo stanno vendendo per prenotare 'Boxone e PS4... Lei che fa?

"E io invece me ne torno allegro allegro dall'ultimo E3, carico di bollenti soddisfazioni!"

Allude all'attesissimo The Legend of Zelda: Wind Waker HD...

"Ovviamente! Invece di rifilarci IP sconosciute come Ryse, Titanfall e Quantum Break, Nintendo ha deciso di premiarci con la versione HD di un titolo collaudato da un successo riscosso ben 10 anni fa! Che poi serve per dire: quando loro giocavano con la prima Xbox noi già avevamo Wind Waker e ora..."

Siete ancora lì...

"Esatto! E non è mica finita: pensa a come ci rimarranno gli altri quando noi potremo giocare in ALTA DEFINIZIONE a Super Mario 3D World, Wii Party U, Wii Fit U e Mario Kart 8!!!"

Quindi lei è certo che chi ha già venduto la "console per giocare a Zombi U" se ne pentirà amaramente...

"E certo. Mi dispiace per loro, ma dovranno accontentarsi di Metal Gear V, Drive Club, Infamous: Second Son e The Witcher 3... Capirai che allegria!"

E come darle torto. D'altronde, non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace.

delle nostre capacità. Ecco dunque perché siamo noi a ringraziare te, Davide. Te e tutti gli altri affezionati lettori che ci seguono!

METALMARK: C'era una volta un bambino biondino e con gli occhi azzurri. Era sveglio e vivace, ma anche timido. Era ancora molto piccolo quando arrivarono i videogiochi. Eravamo verso la fine dei mitici Anni 70, e quel bimbo restò folgorato dalla scoperta. Erano universi in scatola, ed erano incredibili. Ci entravi dentro e agivi... interagivi! Lo seppe subito, quel piccoletto: era amore a prima vista. Alle elementari, il bambino non aveva tradito quella strana "fidanzatina elettronica": scoprì le riviste di videogiochi, che prima non esistevano. Ogni mese, un rituale. Sacro. Scampoli di futuro, di nuovi mondi in arrivo su cui sognare. Fissare quelle schermate, ottenute fotografando la televisione. Redattori di un'altra epoca per giochi di un'altra epoca. Video Giochi, Jackson editore, Milano. Ma per il bimbo dagli occhi azzurri era molto più di una rivista: era una carta geografica, una mappa del tesoro. La pentola d'oro al limitare dell'arcobaleno. Il bimbo crebbe, conservando quell'amore nel profondo del suo animo. Si laureò, intraprese il praticantato per costruire il suo lavoro. Poi accadde, perché l'Amore funziona così. È il meccanismo del Sogno. Una piccola collaborazione, quasi per caso. Un'offerta. Quel bambino era a un tratto un redattore di videogiochi. Aveva mollato tutto. No, in realtà aveva afferrato tutto. I suoi occhi chiari brillavano: era uno di quei momenti che definiscono un'esistenza. Scrisse, scrisse, scrisse. Imparò, lottò, soffrì. Tanto. Ma il Videogioco, quella vecchia fidanzatina, non lo abbandonò mai. Fu una rete e un trampolino, un paracadute e una chiave. L'Amore.

Ho perso lavori e ho perso amicizie. Ho perso vite infinite e infinite occasioni, anche per star zitto. Ho perso una figlia piccola. Ma una cosa non l'ho persa mai: la mia eterna smisurata e folle Passione. Quel bambino la mette ogni giorno su queste pagine, non potrà mai smettere di farlo. Quel bambino sono io, ma sei anche tu. Non dimenticarlo. Mai.

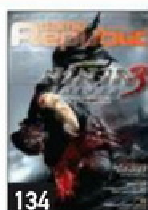
Check Out

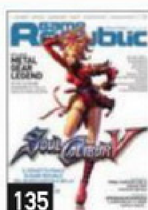
→ Sembra un videoregistratore, è troppo squadrata; ricorda il Kit-Kat, è tutta storta. Molti dei commenti seguiti alla presentazione di Xbox One e PS4 si sono concentrati sul design delle macchine, neanche fossero sventole da portarsi a letto. Fenomeno curioso, ma neanche troppo, che equivale un po' a commentare il nuovo numero di GR limitandosi alla copertina...

Mentre cerco di trovare un senso a chi pretende di stabilire l'efficacia dei sistemi in questione con parametri da catalogo Ikea, m'accorgo che l'altra metà del popolo è già pronta a decretare a colpi di meme l'esito di una "console war" che si protrarrà per almeno 5 anni. Di commenti lucidi e immuni da pregiudizi più o meno invadenti se ne leggono invece pochini, mentre si contano praticamente sulle dita di una mano monca valutazioni che, esulando dal mero confronto diretto delle conferenze avvenute in quel di Los Angeles, rimandano saggiamente ad almeno 365 giorni da ora l'abbozzo di una qualsiasi previsione. Dal canto mio, posso dirmi più o meno convinto solo di tre cose: che il progetto Microsoft sia afflitto da politiche marketing troppo elitarie, che quei 100 dollari in meno sul prezzo di base garantiranno a PS4 un vantaggio in grado di coprire da solo ogni altra sbavatura emersa in fiera e che Wii U... beh...

Mossgarden

Game Republic Arretrati







Per ulteriori informazioni potete mandare un'email a: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it





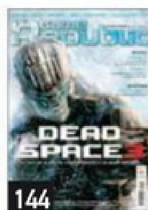
















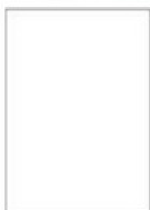
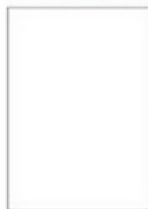


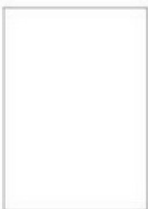
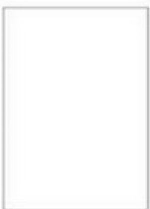
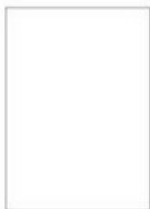








Esauriti dal n. 1 al n. 133

PER RICEVERE GLI ARRETRATI

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a: **DIFFUSIONE EDITORIALE via Clelia n. 27 - 00181 ROMA**, tramite fax al numero **06/78.26.604** o via mail ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

• VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE
numero **80721178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE via Clelia n. 27 - 00181 ROMA,** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**

• BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:
Codice IBAN **IT90 V076 0103 2000 0008 0721 178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."** inviando la distinta via email ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it,** specificando l'indirizzo di spedizione.

Game Republic

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....
Indirizzo ....N ....
Località .... Cap .... Prov. ....
Email... Telefono......................................

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP
☐ BONIFICO BANCARIO

☐ Arretrati

GAME REPUBLIC N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Totale ____________

Game Republic N. 151
Mensile - Luglio/Agosto 2013
Registrazione presso il Tribunale di Milano n. 201 del 21/06/2013
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing s.r.l.
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Michele Giannone, Raffaele Giasi, Valerio Pastore, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Micaela Romanini, Fabio D'Anna, Giulio Pratola

SI RINGRAZIA: Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI:
Diffusione Editoriale Srl
Via Clelia, 27 - 00181 Roma
Tel. 06/78147311 - 06/7802017 - Fax 06/7826604
email: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
www.diffusioneeditoriale.it

STAMPA:
Poligrafici Il Borgo Srl
Via del Litografo, 6 - 40138 Bologna

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306
email: info-service@m-dis.it

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:
Play Lifestyle Media S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Agente: Fabrizio Romitelli
email: fromitelli@playlifestylemedia.it

PLAY LIFESTYLE MEDIA S.R.L.
Sede legale
Via Bartolomeo Eustachi, 12 - 20129 Milano
Direzione e Amministrazione
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Consiglio di Amministrazione
Presidente: Uberto Selvatico Estense

IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

La Play Media Company Srl pubblica anche:
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Il futuro di PlayStation è nella condivisione?

Ieri sera, avvolto da un caldo pastoso e dalla noia, mi sono messo a sfogliare una vecchia rivista di videogiochi, e buttando l'occhio sull'angolo della posta ho notato che si parlava di console war tra Nintendo e SEGA. Con un mezzo sorriso ho pensato che noialtri giocatori certe abitudini non le perderemo mai. Già, perché se a qualcuno fosse sfuggito, su questa estate 2013 oltre al sole batte l'E3 più caldo degli ultimi anni, quello che ha visto Microsoft e Sony calare gli assi e rivelare al mondo Xbox One e PS4. Ora che ci siamo allontanati di qualche settimana dalla prima linea, mi piacerebbe spendere con voi i miei due cent sulla faccenda. Da un lato c'è Microsoft, dicevamo, che in prima battuta ha scommesso su una serie di servizi extra-ludici e sull'always online, per poi fare il dietrofront più clamoroso della storia dei videogiochi (se non dell'entertainment tutto). Ora, mi piacerebbe scrivere di come Microsoft abbia dimostrato coraggio, umiltà e attenzione ai feedback, ma davvero non ce la faccio. Purtroppo questa scelta ha solo rinforzato la mia convinzione che le teste d'uovo di Redmond fin dall'inizio abbiano spinto certe soluzioni soprattutto per tutelare i propri affari (vedi usato e DRM), piuttosto che per amor di progresso. In genere apprezzo le innovazioni e non vedo di malocchio la connessione costante, purché abbia senso; ma nel momento in cui Microsoft ha sacrificato la sua visione, ne ha anche svelata la scarsa rilevanza ai fini dello sviluppo e dei giochi. Punto. Riguardo ai servizi extra, poi, sono piuttosto scettico: in uno scenario sfaccettato come quello attuale le nuove prassi di fruizione dei contenuti (tv, sport o musica) nascono dal basso, e dubito che Xbox One sarà in grado di intercettarle. Sony dal canto suo ha scelto una strada più conservatrice, ma ha letto meglio i desideri e le ansie dell'utenza fin dall'inizio offrendo con PS4 un prodotto potente a un prezzo intelligente, che evolve le abitudini attuali senza stravolgerle, stringendo giusto i vincoli con quel PlayStation Plus che reputo uno dei servizi migliori degli ultimi anni. Eppure credo che l'entusiasmo generato da questa politica sottintenda ancora qualcos'altro: ho come l'impressione che una buona fetta di giocatori avrebbe fatto volentieri a meno della next gen per un altro paio di annetti. E se proprio tocca cambiare (penso per loro) che almeno sia comodo e indolore. In questo senso dubito che gli appassionati stavolta si metteranno in casa due macchine simili solo per un pugno di esclusive: la crisi economica si fa sentire, e questa potrebbe essere una generazione cruciale per Sony o Microsoft. Una generazione lunga, magari, ma destinata a incoronare un solo vincitore.

Andrea Peduzzi

Prossimo numero

FRA 30 GIORNI IN EDICOLA

→ **L'ESTATE STA FINENDO...?**

Chi ha detto che l'estate è tempo di sole, mare, spiaggia e ombrellone? La vita del videogiocatore non conosce vacanze! E mai come quest'anno avremo di che divertirci: tra Killer is Dead, Splinter Cell: Blacklist e Pikmin 3, sarà ancora più dura fare i conti con il ritorno a scuola o a lavoro!

